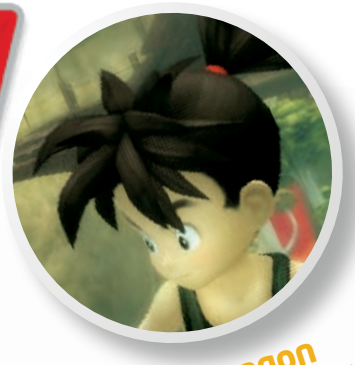
EDIÇÃO DE COLECCIONADOR
HYPE!
MyGames
Setembro 2007 // n.º 01 // €3 Portugal Continental // €5 revista + DVD WWW.MYGAMES.PT
>> Blue Dragon
A nova aventura do pai de Final Fantasy
>> Mais de 40 jogos
apresentados no PC e consolas
HEAVENLY SWORD
Abram alas para o blockbuster de Verão da PlayStation 3
>> Jogos a sério
Os videojogos são cada vez mais usados para fins políticos, militares ou médicos. Quem os faz, como e porquê, num artigo exclusivo
ZX Spectrum
ZX SPECTRUM
A NOVA GERAÇÃO!
As máquinas de jogos nunca foram tão poderosas e sofisticadas, mas há cada vez mais gente a pegar em jogos do passado. A Hype! explica porque é que o velho é que está a dar
00001
5 607727 079859

Uma parceria:
IMPRESA DIGITAL / HTV (H. Tech V.)

Director de Conteúdos
Nelson Calvinho

Director de Operações
Jorge Vieira

Chefe de Redacção
Frederico Teixeira

Redactores e colaboradores
Gonçalo Brito (Redactor Principal), Jorge Vieira (Redactor Principal), Paulo Morais (Redactor Principal), André Carita, Luís Canau, Marco Vale, Mário Valente, Nuno Casaca, Pedro Amaro, Rui Guerreiro D'Ângela.

Correspondentes internacionais
Brian Ashcraft (Japão), Brian Crecente (Estados Unidos), João Diniz Sanches (Reino Unido), Kieron Gillen (Reino Unido)

Projecto Gráfico
Hugo Pinto / Who

Paginação
Tiago Rio (Director de Arte)

Fotografia
Luís Salzedas

Editor DVD
Tiago Rio

Redacção
Avenida dos Bombeiros Voluntários, n.º 7 R/C esq.
1675-108 Pontinha
Tel.: 21 235 10 56; e-mail:
hype@mygames.pt

PUBLICIDADE
Director Comercial e de Marketing
Tiago de Sena
tiagosena@mygames.pt

Estrada da Outurela, 118
Parque Holanda Edifício B1 - 2º Dto.
2794-114 Carnaxide
Tel.: 21 425 20 15
Fax.: 21 418 61 32

Periodicidade
Mensal

Assinaturas
VASP Premium
Tel.: 214 337 036

Depósito Legal:
263436/07

Registo no ICS
número

Distribuição
VASP - Sociedade Transportes e Distribuição Lda

Impressão
SocTip

DVD-ROM
LGP Digital

Tiragem deste número
30.000 exemplares

Membro da APCT

Acreditem na Hype!

Estão a segurar nas mãos uma revista muito especial. Não só por ser a primeira edição da Hype!, mas por marcar o início de uma nova era.

A Hype! é uma revista de nova geração. Para jogadores mais informados, mais exigentes, mais habituados a procurar – e a encontrar – o que desejam. É uma geração de jogadores mais abrangente, que deixou de ser um nicho hardcore. Não são apenas os rapazes adolescentes com óculos de fundo de garrafa que jogam. As irmãs, as mães, os tios, os avós, os empresários, os estudantes, os políticos, os professores e os artistas jogam. E, no entanto, nunca até hoje tinha aparecido uma revista para eles. A Hype! é essa revista.

A Hype! é uma revista sobre o lifestyle dos videojogos.

Nas nossas páginas vão encontrar as informações que interessam sobre videojogos. Mas também sobre as histórias dos videojogos. Porque uma boa história interessa a todos, e os videojogos devem ser sobretudo boas histórias que transmitem experiências inesquecíveis.

A Hype! é também uma revista sobre as pessoas dos videojogos. Sobre as personagens que os habitam, certamente, mas também sobre as pessoas que os criam e as que os jogam – vocês, os leitores. Enviem-nos as vossas histórias, sugestões e trabalhos para leitoreshype@mygames.pt. Esta é uma revista aberta à participação de todos.

Experimentem folhear estas páginas. As histórias que contam e as pessoas que por lá se encontram, desejosas de vos conhecer e de serem conhecidas, são a base de partida do projecto gráfico arrojado, humano e inovador, que se percorre como um jogo que nos surpreende a cada nível, criado pelo premiado Hugo Pinto e brilhantemente executado pelo Tiago Rio.

A Hype! é uma revista de alta definição. As nossas páginas em formato panorâmico são a melhor janela para vislumbrar o amanhã. Hype!, não porque promovemos o banal e o óbvio, mas porque somos uma revista de tendências de futuro.

Da nossa equipa fazem também parte jornalistas internacionais que acreditam na Hype! e que a nós se juntaram. O João Diniz Sanches, português que dirigiu a prestigiada revista britânica Edge. O Kieron Gillen, um dos mais influentes jornalistas de jogos do mundo. O Brian Crecente, editor do blogue de jogos mais popular da Internet, o Kotaku, e que todos os meses nos vai contar as suas aventuras na América. E o Brian Ashcraft, que nos oferece uma interpretação ocidental do rico universo do Japão.

Temos ainda o Jorge Vieira, o Frederico Teixeira, o Gonçalo Brito, o Rui D'Ângela e muitos outros que no passado ajudaram a liderar os principais projectos de jornalismo de videojogos em Portugal. Juntos queremos reinventar-nos a cada mês, para estarmos mais próximos de quem nos lê. Somos, nós e vocês, a família Hype!. Uma família que faz parte de outra família maior. A Rede MyGames. Presente na imprensa, com a Hype!; mas também na televisão, com um programa na SIC Radical (quinta-feira às 21:15); e na Internet, no portal MyGames.pt.

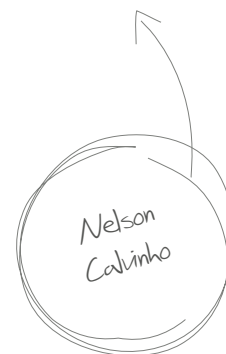
Por isso, quer visitem o MyGames.pt, vejam o MyGames na Radical ou leiam a Hype!, estaremos sempre entre amigos. Não parem de jogar.

A jogar: ***Hotel Dusk, Metroid Prime: Pinball***

A ler: ***Nylon, Wired***

A ver: ***"Night of the Comet" (Tom Eberhardt), "Brain Damage" (Frank Hennenlotter), "Viagem a Tóquio" (Ozu), "Kes" (Ken Loach)***

A ouvir: ***The Gossip, The Long Blondes, The Go! Team***

A visitar: ***http://virtual-illusion.blogspot.com***

ESTATUTO EDITORIAL

1 – A Hype! é uma revista especializada no mundo do entretenimento, com ênfase nos videojogos.

2 – A Hype! assume-se como uma revista orientada para o grande público e é um órgão de referência, generalista, pluralista, que tem como objectivo fundamental assegurar a todos os leitores o direito à informação sobre o mundo do entretenimento e, especialmente, dos videojogos.

3 – A Hype! rege-se por critérios jornalísticos de rigor e isenção, assegurando o total respeito pelos princípios deontológicos e pela ética profissional dos seus jornalistas, assumindo perante os leitores uma responsabilidade de total independência.

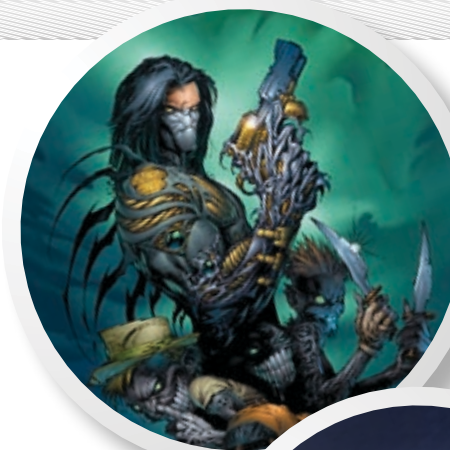
4 – A Hype! assume o direito de emitir opinião própria sobre todas as notícias em editorial, sempre no respeito pela Lei em vigor.

5 - A Hype! alia uma atitude pedagógica à vertente da análise, no sentido de fomentar a existência de produtos adaptados à realidade portuguesa, o combate à pirataria e a integração dos videojogos no mundo do entretenimento como membro de pleno direito.

ÍNDICE

REPORTAGEM

HEAVENLY SWORD

O músculo da PlayStation 3, o talento de Andy Serkis e a criatividade da WETA Digital num só jogo de acção. pág. 42

The Darkness pág. 68

Heavenly Sword

Rogue Galaxy pág. 56

CAPA

Os 25 anos do Spectrum

Passado um quarto de século recordamos o sistema, os seus principais jogos, e explicamos o apelo dos jogos retro. pág. 46

RITA ANDRADE pág. 110

ALTA DEFINIÇÃO, A FAQ COMPLETA pág. 96

OS JOGOS DA EA pág. 34

BLUE DRAGON pág. 62

pág. 32

Microsoft, o ano da mudança

NO DVD

JOGO COMPLETO: TRACKMANIA ORIGINAL

As mais loucas corridas do mundo são virtuais e decorrem em TrackMania Original. Saltos, piruetas, curvas inclinadas e alta velocidade, tudo isto no jogo completo que a ***Hype!*** oferece este mês.

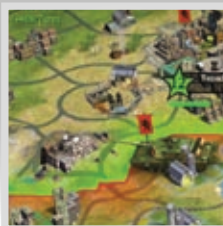
ESPECIAL

JOGOS EMBLEMÁTICOS ZX SPECTRUM

Conheçam os 200 melhores jogos de ZX Spectrum e descubram onde jogá-los.

DEMOS

BIOSHOCK

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÉNIX

CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD

MAIS

WALLPAPERS HYPE! E MYGAMES PARA PSP

ENTREVISTA A PAULO DIMAS

GAMEDEV: OS BÁSICOS DO FLASH, POR MARCO VALE

MODS

VÍDEOS DE MAKING OF, TRAILERS DE JOGOS E SPEEDRUNS

NETSOCCER

E AINDA:

- filmes machinima
- glossário
- jogos grátis
- lista de sites favoritos
- links para blogs
- utilitários
- wallpapers de jogos

Hype! TV e Hype! Rádio

Todos os meses a redacção da ***Hype!*** regista em vídeo os seus momentos mais divertidos, para os levar até aos leitores neste episódio da ***Hype! TV***. A não perder a entrevista a Paulo Dimas na ***Hype! Rádio***.

Hype! Arcade

Uma compilação mensal dos melhores jogos independentes ou casuais lançados para o mercado.

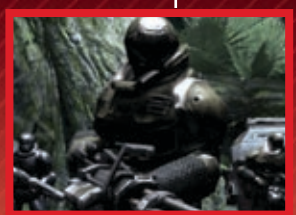
Playlist: Agenda Setembro

Quais são os jogos que vão sair, as estreias de cinema e os concertos do mês? Toda esta informação pode ser consultada na agenda de entretenimento para Setembro.

Especial: Serious Games

Entrem no mundo dos jogos criados com fins sociais ou políticos. Explicamos o conceito e as motivações na revista e no DVD disponibilizamos os jogos.

SELECÇÃO DE ESPERANÇAS

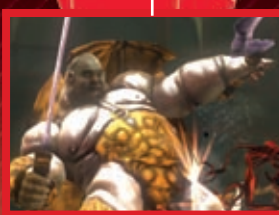
Todos os amantes de videojogos aguardam ansiosamente pelo novo jogo de Will Wright ou o próximo Grand Theft Auto produzido pela Rockstar. Mas será que não existem novos valores a despontar? A Hype! fez as malas e partiu numa viagem à volta do mundo para descobrir as estreias mais promissoras ou os estúdios que estão prestes a dar o salto para a Liga dos Campeões dos videojogos.

Propaganda Games
(Canadá)
Turok

Um dos títulos emblemáticos da Nintendo 64 vai ganhar novo fôlego pela mão da estreante Propaganda Games. Cruzamento entre "Jurassic Park" e Gears Of War, Turok é a aposta da Disney para cimentar a sua posição junto da comunidade hardcore. E nada como um estúdio composto por dissidentes da Electronic Arts para garantir o sucesso.
http://propagandagames.go.com

Flagship Studios
(Estados Unidos)
Hellgate: London

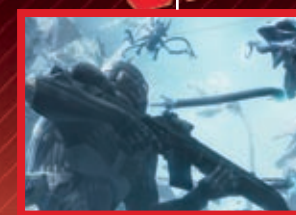
Depois de abandonarem a Blizzard, Bill Roper, Erich Schaefer e companhia decidiram congregar esforços na nova Flagship Studios. O primeiro projecto é uma espécie de sucessor espiritual de Diablo 2, um clássico do PC. Para além de uma campanha a solo, Hellgate: London inclui uma opção que mergulha os jogadores numa aventura de universo persistente., paga.
www.flagshipstudios.com

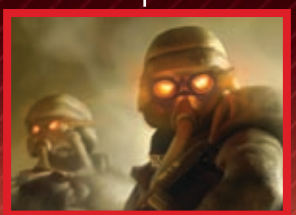
Move Interactive
(Portugal)
Ugo Volt

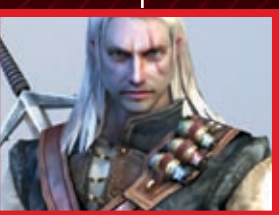
A criação profissional de videojogos ainda dá os seus primeiros passos em Portugal. Isso não significa que não exista ambição. Ugo Volt combina um enredo de ficção científica com recriações de paisagens como o Chiado ou o Mosteiro dos Jerónimos. Mais do que êxito local, a empresa dos irmãos Varela tem como grande meta o mercado internacional.
www.move-interactive.com

Ninja Theory
(Inglaterra)
Heavenly Sword

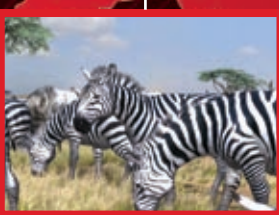
O primeiro projecto da Ninja Theory pretende rivalizar com os blockbusters de acção *made in* Hollywood, contando para o efeito com os préstimos de Andy Serkis, o actor que vestiu a pele de Gollum na trilogia de filmes "The Lord Of The Rings", e da Weta Digital, a reputada empresa de efeitos visuais digitais. Nitin Sawhney é o responsável pela banda sonora.
www.ninjatheory.com

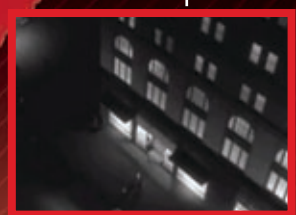
Mercury Steam
(Espanha)
Clive Barker's Jericho

Depois do magnífico Undying de 2001, Clive Barker volta a associar-se ao mundo dos videojogos assinando o enredo de Jericho. O jogo está a ser produzido pela madrilena Mercury Steam, que pretende seguir as pisadas da Pyro Studios (autora da série Commandos) e firmar-se no plano internacional com um jogo visualmente forte e repleto de desafios.
www.mercurysteam.com

Crytek
(Alemanha)
Crysis

Depois de espantar meio mundo com Far Cry, a Crytek tem a espinhosa missão de provar que não é uma *one-hit wonder.* Crysis promete ser o primeiro jogo a tirar partido de todas as potencialidades do DirectX 10. Sublinhe-se ainda a expressão multicultural do estúdio: a Crytek tem profissionais de mais de 20 países, incluindo o português Tiago Sousa.
www.crytek.com

Guerrilla Games
(Holanda)
Killzone 2

Após a polémica que envolveu o trailer de Killzone 2 na E3 de 2005 (o vídeo do jogo corria mesmo em tempo real?), a Guerrilla ficou sob a luz dos holofotes, especialmente por ter sido um dos estúdios escolhidos pela Sony para liderar os trabalhos na PS3. Com um orçamento superior a 15 milhões de euros, Killzone 2 anuncia-se um dos principais exclusivos da PS3.
www.guerrilla-games.com

CD Projekt Red
(Polónia)
The Witcher

Com cinco anos de produção na bagagem, The Witcher pretende provar que os bons jogos de role-play não são um exclusivo japonês e americano. Partindo do universo do escritor polaco Andrzej Sapkowski, mergulha os jogadores numa aventura medieval onde a história evolui de acordo com as decisões de Geralt, caçador de monstros profissional.
www.cdprojekt.com

Rhino Studios
(Japão)
Afrika

Formada por antigos elementos da Sega, a Rhino Studios está a criar Afrika, um jogo PS3 envolto num manto de secretismo. A obra promete envolver os jogadores numa aventura que recria a atmosfera das reportagens televisivas sobre a vida selvagem. É uma das grandes esperanças da Sony para conquistar um mercado japonês perdido de amores pela Wii.
www.rhino-studios.co.jp

Team Bondi
(Austrália)
L.A. Noire

Depois de ter liderado a equipa que produziu The Getaway para a PlayStation 2, Brendan McNamara mudou-se de armas e bagagens para a terra dos cangurus. L.A. Noire retoma a tónica do crime urbano mas substitui a cidade de Londres por uma Los Angeles dos anos 40 pincelada com um negrume que nos remete para os clássicos film noir.
www.teambondi.com

NEED FOR SPEED: PRO STREET ESCAPE ROTO

Fumo. Muito fumo. Redondo, bonito e branco. Foi ele o protagonista da apresentação de Need For Speed: Pro Street (NFSPS) em Madrid39. Não foram os circuitos, a componente para múltiplos jogadores online ou os veículos e as opções para os personalizar. Tudo isso marca presença neste título e até apresenta novidades interessantes, mas foi o fumo produzido pela fricção dos pneus dos carros, a grande obsessão dos autores. Sim, 20 meses a desenvolver fumo é muito tempo (e o jogo ainda está em versão Alfa), mas ei, é apenas fumo!

Bem mais importante foi descobrir que este NFSPS aparenta estar mais sério, mas também mais acessível. Abandona o conceito de cidade aberta repleta de *tuners* desejosos de competir com o jogador para adoptar uma abordagem mais clássica. As corridas acontecem em circuitos fechados, próprios para o efeito. O factor medo, protagonizado nos últimos capítulos da série pela polícia, dá lugar ao dano: bater nos adversários, chocar contra obstáculos ou rodopiar no ar e aterrar de tejadilho já danifica, em tempo real, o veículo. Foi divertido ver os travões a falhar e o carro a perder velocidade, aderência e até peças da carroçaria.

Gosto de ser manipulado

Os carros podem ser personalizados, como já é costume nos títulos do género. Mas será a tecnologia Autosculpt a trazer a maior novidade neste campo. Estreada em **Need For Speed: Carbon**, esta funcionalidade permite ao jogador esculpir os carrões à sua medida. Desta feita, as formas dadas à carroçaria influenciam a aerodinâmica do veículo. Isto será especialmente útil para adaptar carros a pistas específicas. E se o jogador encontrar aquele que acredita ser o veículo perfeito para determinada pista poderá partilhar a boa nova com o mundo. Basta guardar o esquema de construção do tal automóvel prodígio e publicá-lo online. Quanto mais jogadores utilizarem os esquemas, mais reputação ganha o seu autor.

Este título será, já em Novembro, editado para todas as plataformas. Irá a Electronic Arts fazer uso das potencialidades esotéricas da Wii? Segundo o produtor do jogo, John Doyle, «a versão de Pro Street para a Wii será igual às restantes mas contém mais ajudas, para potenciar o jogo em família. Posso competir contra com o meu filho de sete anos se ele usar todas as ajudas e eu não usar nenhuma».

A fórmula de Pro Street aparenta ser simples: o aroma clássico da série e uma pitada da devastação de **Destruction Derby** marinada em **Burnout**. E fumo. Muito fumo.

www.ea.com/nfs/prostreet

HARDCORE

NINTENDO

A DS e a Wii vendem como pãezinhos quentes um pouco por todo o mundo. Resultado? A Nintendo entrou para a lista das dez empresas japonesas mais valiosas da actualidade. Agora adivinhem lá quem foi relegada para a décima primeira posição...

HALO

A 20th Century Fox adquiriu os direitos de licenciamento da marca a nível internacional. Todd McFarlane vai produzir uma linha oficial de action figures. Halo 3 só chega aos escaparates dia 25 de Setembro mas o hype já está no ar.

SOFTCORE

TAKE 2

Primeiro veio a reestruturação interna que conduziu ao fecho de escritórios na Europa e Estados Unidos. Depois foi Manhunt 2 a dar mais uma machadada na já de si polémica reputação da empresa. Longa se torna a espera para a edição de GTA 4.

KEN KUTARAGI

Ken Kutaragi abandonou as suas funções executivas na Sony Computer Entertainment, ficando ligado à companhia como presidente honorário. Uma reforma dourada para o "pai da PlayStation"?

AUTOR DE LOST CONSPIRA EM VIDEOJOGO

A pista de um site faz-nos correr até a uma cabina pública para atender o telefone a uma dada hora. As palavras suspeitas de uma t-shirt são uma peça chave para chegar à verdade. O blogue de alguém que desapareceu é hackado com uma mensagem misteriosa. Somos apanhados numa teia de teorias da conspiração, e gostamos do desafio. Estes projectos, também conhecidos por Alternate Reality Games (ARG), colocam-nos no papel de privilegiado: o Neo de "The Matrix", o Jerry Fletcher de "Conspiracy Theory", aquele que encontra o que a maioria desconhece.

Desta vez, o pretexto para uma refrescante rede de conspirativa é o novo projecto do criador das séries "Alias" e "Lost", JJ Abrams. De acordo com o autor, o seu novo filme é o culminar de um conjunto de enigmas *cross-media*. Graças à aura de mistério que paira em torno do projecto, os mais empolgados já lhe associam todos os anúncios de jornal, códigos em t-shirts e sites misteriosos. Naturalmente torna-se difícil discriminar a informação cirurgicamente lançada pela equipa de Abrams da especulação. Nada como ir à origem do mistério em www.1-18-08.com e começar do zero.

Esta forma de marketing viral é cada vez mais empregue na promoção de jogos ou filmes. Campanhas semelhantes foram usadas para promover o filme "A.I". de Steven Spielberg, bem como **Halo 2**, com a celebre campanha "I Love Bees". No domínio dos videojogos também existem alguns projectos que se inspiram nos elementos dos ARGs, tais como **Majestic** e **In Memoriam**. E se recuarmos no tempo até 1994 encontramos **Under A Killing Moon**, um dos precursores dos ARGs onde elementos como telefonemas e pesquisas na Internet eram simulados dentro do ambiente de jogo.

PLANO 9

NUNO CASACA
HTTP://PLANO9.COM

Toda esta polémica sobre Manhunt 2 e como os jogos podem ser uma má influência trouxe-me à memória uma citação do filme "Scream": «os filmes não criam psicopatas, os filmes tornam os psicopatas mais criativos». A cínica piscadela de olho à necessidade da sociedade encontrar um responsável a quem atribuir culpas por qualquer tipo de comportamento desviante encaixa que nem uma luva nesta última polémica em que os videojogos se encontram envolvidos. Apesar de não ser um apreciador do género, mantive-me regularmente informado sobre o que iria ser Manhunt 2: uma bola de neve de controvérsia que aumentava a cada actualização noticiosa. Após o suposto lançamento e consequente cancelamento, confesso que não me surpreenderam as reacções que até no nosso pacato país tiveram destaque. Mas enquanto muitos gritam «Censura!» e outros tantos aplaudem a decisão, talvez seja este o momento de olharmos um pouco mais além. As classificações etárias nos videojogos são um mal necessário, mas isso não quer dizer que se transformem agora num proteccionismo que visa apenas uma desresponsabilização de encarregados de educação, eliminando do mercado todos os jogos que pisem aquela linha invisível que ninguém sabe muito bem onde se situa. Isso seria tão ou mais grave que o paternalismo e indiferença com que os videojogos sempre foram vistos e que fez com que muitas das classificações etárias fossem atribuídas apenas pela sua "capa" e não pelo seu conteúdo. A censura de Manhunt 2 é um pequeno preço a pagar pelo impacto que esta discussão está a ter nos mais diversos sectores da sociedade: será este o momento em que os videojogos atingem a "idade adulta"?

A jogar: *Brothers in Arms (DS)*
A ler: *"Lullaby" (Chuck Palahniuk)*
A ver: *"The Hills Have Eyes", (Alexandre Aja)*
A ouvir: *"The Wedding", Oneida*
A visitar: *www.moscamorta.com/piriquito*

CRECENTE ON

Brian Crecente

Depressão de Verão chocalhada por Manhunt

Graças a Deus pela Rockstar. Eles sempre conseguem sacar algo do nada que tanto agrada como agrava. De facto, se tivessem de acompanhar de perto este estúdio *over-the-top* (e eu tenho acompanhado) e as suas tontarias relacionadas com os jogos, aperceber-se-iam de uma tendência. Uma que parece colocar a empresa no centro das atenções todos os Verões. Do sexy **Hot Coffee** de Grand Theft Auto aos petulantes jovens de **Bully**, a companhia sempre consegue desenterrar um escândalo quando as coisas estão mornas. Desta vez foi **Manhunt 2**, o filme snuff tornado videojogo que conseguiu não só ostracizar-se da maior parte da Europa, Ásia e Oceânia, mas também aqui dos Estados Unidos.

Logo quando o Verão parecia ser atravessado a dormir, a Take 2 anunciou que Manhunt 2 tinha recebido uma classificação preliminar de "Adults Only". Isso significa que o jogo não é vendido à maior parte dos grandes retalhistas não especializados em jogos por causa do selo de "Maiores de 18" e, ainda pior, que nem a Nintendo ou a Sony vão permitir que a coisa seja feita para as suas consolas.

Eu culpo o sexo. Bom, o sexo e a violência, mas na verdade apenas o sexo. Toda a gente sabe que apesar de os americanos estarem absolutamente apaixonados por *gore* e sangue, mostrem-lhes um seio nu e passam-se completamente. Eu? Eu passo-me de uma boa maneira, mas o resto do país, especialmente o político? Eles parecem encarar como um desafio ver quem se sente mais ofendido.

Embora ninguém tenha vindo a público explicar o que realmente empurrou Manhunt 2 de um selo de "Maiores de 17" / "Mature" para um selo de "Adults Only", permaneço convencido de que a inclusão de um nível de um clube sadomaso e outro encenado num bordel foram os responsáveis. Mas podemos nunca ter a certeza. Depois de muita publicidade, artigos e doutrina, o jogo foi colocado num hiato permanente pela Take 2.

Em comparação, o início do Verão foi bastante chato. Claro, tivemos o anúncio de um novo, bom, ligeiramente novo, novito... **Pac-Man** para a Xbox 360. A Associação Médica Americana continua a tentar decidir se o vício nos videojogos merece ser reconhecido como tal ou se existe apenas na cabecinha de todos aqueles jogadores.

Tanto a Nintendo como a Sony perderam uma pazada de empregados. A Nintendo porque parece que afinal algumas pessoas preferem viver no Estado de Washington, perto do quartel-general da Nintendo América, do que em São Francisco ou Nova Iorque, onde a empresa está a tentar estabelecer novos escritórios de publicidade. Quanto à Sony Computer Entertainment, bem, têm acompanhado as suas finanças? Estão a sangrar dinheiro!

O evento mais surreal foi definitivamente o primeiro destacamento de jogadores profissionais de sempre. Organizada na Mansão Playboy, algures nos Hollywood Hills, o evento pareceu tão plástico e fabricado como o bando de coelhinhas da Playboy que lá estava a tentar fazer aquilo parecer qualquer outra coisa que não o festival geek que realmente foi.

A apresentação de quatro horas culminou não com a selecção de dúzias de jogadores profissionais de uma mão-cheia de equipas, mas com duas coelhinhas peituda a abanarem a anca num palco vazio, cercadas por um mar de homens de olhar solitário.

Ok, talvez não tenha sido um Verão lento.

Brian Crecente é o editor-chefe do blogue de jogos Kotaku.com. É também um colaborador regular da revista Wired, da Variety, da Playboy, da MSNBC e da revista 360. Vive em Denver, no Colorado, com a sua mulher e filho, Tristan.

LARA CROFT ESTREIA PRAIA SÓ PARA MULHERES

Uma praia cujo acesso está restrito a mulheres nem parece ser uma ideia italiana, nação latina repleta de Casanovas de trazer por casa. Situada num *resort* de luxo perto da cidade de Rimini, a Pink Beach teve o privilégio de ser inaugurada por Karime Adebibe, a modelo que encarna Lara Croft na vida real.

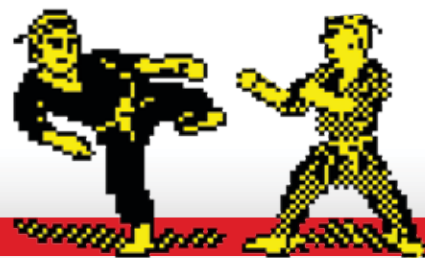
Após dois episódios – **Legend** e **Anniversary** – que recuperaram o brilho da série Tomb Raider, temos de convir que Lara Croft merece gozar umas férias sob o sol mediterrânico. E com um par daqueles (de pistolas, leia-se), ninguém vai ter coragem para a importunar.

O BOLO DA MARTHA

Enquanto em Portugal a grei levanta a sua voz contra o aparecimento de caras conhecidas a falarem sobre videojogos (que sabem as celebridades de videojogos, senão jogá-los? Malandros!), nos Estados Unidos a Nintendo celebra esta capa da influente Wired. Na edição de Agosto, a popular Martha Stewart (podemos vê-la na SIC Mulher) ensina a cozinhar o bolo em forma de Wii que podemos ver na capa, e fala sobre gadgets para os geeks. Tudo isto depois de Nicole Kidman dar dado o rosto na campanha de **Brain Training**. Por cá isto seria alvo de ira em fóruns de Internet.

www.wired.com/wired/

OS 10 JOGOS SPECTRUM COM O NOME MAIS BIZARRO

Para milhares de pessoas o ZX Spectrum foi a máquina de jogos mais marcante das suas vidas. As capacidades gráficas deste microcomputador eram limitadas mas isso não impediu o nascimento de inúmeros jogos, muitos deles criados por um único programador. Vasculhamos o baú de recordações e descobrimos dez jogos Spectrum com nomes realmente caricatos.

PYJAMARAMA
As Bananarama foram uma das bandas femininas de maior sucesso dos anos 80. Pena não terem sido elas as estrelas deste hino à preguiça.

ZOMBIE ZOMBIE
O mais assustador jogo de terror do Spectrum ou um simples caso de alguém que apanhou um susto e ficou gago?

GO TO HELL
Enviar os consumidores à fava logo no momento da compra? Não admira que poucos tenham ouvido falar deste jogo.

PARADISE CAFÉ
O nome deste jogo português nem é assim tão estranho mas quem não se recorda da célebre cena, essa sim bizarra, "Reinaldo, este aqui não quer pagar"?

EVERYONE'S A WALLY
Um dos primeiros jogos com múltiplos protagonistas foi também pioneiro na arte de afugentar os jogadores graças a um título ridículo.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST
Os filmes de artes marciais sempre tiveram títulos esotéricos mas este jogo da Melbourne House conseguiu superá-los em toda a linha.

FAT WORM BLOWS A SPARKY
Uma noite a ingerir / fumar substâncias ilegais só podia resultar num jogo com este nome.

JET SET WILLY
Sabemos que o Spectrum foi palco das maiores desventuras mas para quê trazer à baila a "pilinha" do *jet set*?

ROCK STAR ATE MY HAMSTER
A atitude punk e os tablóides britânicos a influenciarem um dos primeiros videojogos dedicados ao mundo da música.

PENETRATOR
Um simples jogo de naves que, pelo nome, parece aspirar a algo mais.

PENSAR VIDEOJOGOS

André Carita

http://pensarvideojogos.blogspot.com

Mais do que uma nova revista de videojogos, a Hype! pretende que os leitores iniciem uma nova "viagem" que lhes permita aceder a um conhecimento mais alargado, profundo e sério. Surge como um *next-level* apresentando diferentes desafios, enigmas e alternativas variadas na abordagem a uma temática que há muito tempo reclama por uma clara independência.
Os videojogos já existem há décadas, logo não podem nem devem ser vistos como novidade, nova moda ou o último grito revolucionário na área da tecnologia. É pois tempo de lhes dar a devida atenção, abordando-os de uma forma séria, adulta e cuidada, respeitando a sua multiplicidade de valores e perspectivas, seja como entretenimento, divertimento ou objecto de estudo. É tempo de absorvermos e teorizarmos os seus conceitos, de forma a reduzir ao máximo a sua complexidade latente.
Pela minha parte fica a vontade de iniciar convosco um processo constante de dinamização e aprendizagem numa área que acreditamos ser cada vez mais multidisciplinar. Este é o espaço que queremos oferecer aos videojogos. Um importante *upgrade* no combate à ignorância, uma resposta coesa e frontal às mentes mais preguiçosas que ainda hoje se recusam a elevar os videojogos a um patamar de relevo devidamente merecido.
As metas estão traçadas, a moeda inserida e o jogo a aguardar as nossas primeiras instruções... *Shall we begin*?

A jogar: *Another World, Black*
A ler: *"Video Game Art" (Nic Kelman)*
A ver: *"The Virgin Suicides" (Sofia Coppola)*
A ouvir: *"The Very Best of Sting & The Police"*
A visitar: *www.nintendo8.com*

MÃES APRENDEM A JOGAR

A melhor maneira de combater a ignorância é (in)formar, e um exemplo disso é a iniciativa da AOL e da revista para mães All Of You, que decidiram criar um campo de treinos sobre videojogos para mães, em Nova Iorque.
A editora do site GameDaily, Libe Goad, deu dicas a dez mães sobre como relacionarem-se com os seus filhos que jogam e explicou-lhes os conceitos por detrás dos jogos. Para compreenderem na prática tudo o que foi dito, as mães puderam jogar **Wii Sports** (Wii), **Guitar Hero 2** (Xbox 360) e **Tekken 6** (PS3). No final, para recompensar os esforços destas mães houve uma pequena competição entre elas para se decidir quem tinha direito a levar uma Nintendo DS para casa.
Curiosamente, no início deste ano, a Associação de Software de Entretenimento (ESA) divulgou um estudo em que se concluiu que 39 por cento das mães de jogadores também jogam e que 37 por cento destas mulheres jogam com os seus filhos.

SOUNDBYTES

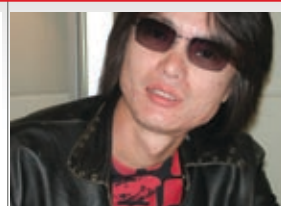
[Sobre Manhunt 2] "A Rockstar concebeu um jogo que se enquadra perfeitamente no género de horror. Injecta uma qualidade cinematográfica nunca antes vista no entretenimento interactivo e é também uma boa peça de arte".

STRAUSS ZELNICK
PRESIDENTE DA EDITORA TAKE 2

"Existem alguns shooters que acolhem veteranos de guerra para certificar se o jogo é tal e qual como aquela época em que os amigos deles foram mortos, numa obra de puro entretenimento. Isto é estupidamente bizarro!".

ROB YESCOMBE
ARGUMENTISTA DA PRODUTORA FREE RADICAL

"O Fable 2 é um jogo de role-play espantoso porque a maioria dos RPGs são uma merda!".

PETER MOLYNEUX
PRESIDENTE DOS ESTÚDIOS LIONHEAD

"Nunca joguei a um bom jogo onde um grande ícone no ecrã indicasse o botão que é suposto carregar para se avançar na aventura. Eu vejo Heavenly Sword e aquilo tudo parece um pouco estúpido por causa dos quick time events".

TOMONOBU ITAGAKI
PRESIDENTE DOS ESTÚDIOS TEAM NINJA

Conto do Verão que passou

BRIAN ASHCRAFT

Brian Ashcraft é o Editor Nocturno do popular blogue de jogos Kotaku.com.

É também Editor Colaborador na revista Wired e cobriu tecnologia, videojogos e cultura pop em numerosas publicações.

Antes, trabalhou para Quentin Tarantino em Hollywood.

Originário do Texas, vive actualmente no Japão com a sua mulher e filho.

Odeia tomate.

Chuva. Foi só um mês, quente, mas com uma brisa que deixou toda a gente expectante... Por mais chuva. Pelo calor sufocante de Verão. Por alguma coisa. Qualquer coisa.

Pouco mudou neste último ano. A DS Lite manteve o seu avanço devastador como uma bola de neve numa ladeira abaixo. Enquanto os consumidores norte-americanos podiam entrar em qualquer loja de jogos, os jogadores japoneses não. A consola portátil era difícil de encontrar, as encomendas chegavam todos os Sábados de manhã e grupos de pessoal esperavam à porta das lojas. Mais recentemente, a DS Lite ficou disponível nas lojas, como se de magia se tratasse. Alguns especulam que a Nintendo reteve consolas de propósito para espremer a procura. Como eu disse, especulação. A procura tem sido tão intensa que, mesmo que a Nintendo inundasse o mercado, as lojas manteriam os avisos que dizem: «DS Lite esgotada».

Um grande número de jogos casuais que ensinam de tudo, desde de boas maneiras até à pronunciação correcta de Japonês, tem sido alvo das donas-de-casa, que originalmente compraram a DS para jogar jogos "cerebrais". No entanto, alguns jogos recentes que ensinam ioga, marcha e cuidados com a pele talvez fossem mais indicados como temas de artigos de revistas. O tempo dirá se os jogadores casuais mordem o isco. No Japão existem jogos suficientes para agradarem a todo o tipo de consumidores. Principalmente agora, com o fornecimento quase infinito de jogos **Final Fantasy**, a chegada de **Legend Of Zelda: Phantom Hourglass** e o iminente lançamento dos remakes de **Dragon Quest 4**, **5** e **6**, a Nintendo manterá o seu domínio até ao final do ano.

A concorrência da DS, a PSP, obteve um grande impulso com o lançamento de **Monster Hunter Portable 2nd (MH2)**. No Japão, a portátil da Sony sempre foi muito constante a nível de vendas, mas fontes internas, bem bebidas, começaram a deixar escapar a informação de que um novo título AAA iria sair para a consola, mais precisamente o Monster Hunter Portable 2nd. O jogo saiu num pacote com uma PSP cor de champanhe e sem dúvida nenhuma que os executivos abriram algumas garrafas quando MH2 atingiu o milhão de cópias vendidas. Anunciou-se um novo design para a PSP – à imagem do que aconteceu com a PS2, algo mais fino e pequeno. Claro que uma PSP mais sexy pode significar mais títulos AAA. Há um mercado de consolas portáteis gigantesco e a Sony não quer que a Nintendo fique com ele de mão beijada.

O lançamento da PS3 no Japão foi numa noite chuvosa de Outono. Estava um pouco de frio, chuva forte – nada quente como a da Época das Monções. A PS3 foi lançada em grande estilo, mas depois a emoção foi esmorecendo. As caixas mantinham-se quietas nas lojas e os consumidores olhavam para as prateleiras onde faltava algo de importante: jogos. É certo que títulos como **Gundam Musou** tiveram algum sucesso, assim como **Virtua Fighter**. Mas nenhum tinha muitas pernas para andar, nada tirava as máquinas de onde estavam. Elas permaneciam. O anúncio de jogos como Gundam Musou para a Xbox 360 também não ajudou muito a situação. **Ninja Gaiden Sigma** serviu para lembrar o Japão de que a PS3 tem exclusivos de grandes produtoras. Bem, exclusivos... para já!

Os fanáticos da X360 têm pouca expressão no Japão, mas não deixam de ser uma minoria a ter em conta. Os blogues dos otaku (palavra japonesa para "fanáticos") nipónicos apresentam diariamente *updates* e novo conteúdo descarregável para o jogo do tipo "cria a tua estrela pop japonesa", o **THE iDOLMSTER**. Quando não haviam títulos PS3 nas prateleiras, a grande retalhista Softmap, localizada no popular bairro Akihabara, utilizou as PS3 para propagandearem os novos conteúdos para o iDOLMSTER. Outro jogo da Namco, **Trusty Bell** obteve boas análises e boa exposição. No entanto, a Microsoft continua a não conseguir capitalizar os seus "sucessos", acabando por ver os seus títulos vendidos numa proporção de 2 para 1 em relação aos da PS3. Os esforços da Microsoft Japão parecem mal direccionados, no mínimo. Nas lojas, os quiosques de demonstrações da X360 são pouco atractivos, comparados com os da Sony. É certo que a Samsung faz bons produtos, mas um pequeno Samsung a mostrar **Lost Planet** não é tão impressionante como um grande Bravia com um **Motorstorm** em Full HD.

Não é que interesse muito. Jogos ou não, a Wii sem HD continua a dominar. Os últimos anúncios japoneses lembram às pessoas que a Wii tem os Wii Channels, com os quais as pessoas podem ver o tempo. Para quê ver a página do tempo no jornal Asahi? Eu tenho uma Wii! A Nintendo fez um bom trabalho em promover a Wii como a versão doméstica da DS. E como toda a gente tem ou quer ter uma DS, vender uma Wii torna-se fácil. No entanto, com a maioria dos japoneses equipados com televisões HD, será que os gráficos de última geração da Wii são importantes? Até agora, parece que não. A lógica diz-nos que a Nintendo irá revelar uma Wii que suporte o HD. Não é que o brilho das consolas tenha esmorecido e que a lua-de-mel com a próxima geração de consolas tenha acabado, mas os jogadores nipónicos continuam à espera de, bom, jogos. Até ao final do ano sairão títulos AAA para as três consolas domésticas, assim como uma baixa de preços. Mas, até lá, nós mantemo-nos à espera dos jogos atrasados e que o tempo mude. A chuva é uma porcaria, o Verão é agreste e o Natal não pode chegar mais depressa.

Um grande número de jogos que ensinam de tudo, desde de boas maneiras até à pronunciação correcta de Japonês, tem sido alvo das donas-de-casa que originalmente compraram a DS para jogar jogos "cerebrais". O tempo dirá se os jogadores mordem o isco.

>> COMUNIDADE

A correspondência pode ter de ser editada para publicação

O primeiro

Quando é que o site mygames.pt vai estar online?

Estou de férias e não tenho acesso nem tempo para ver o programa na SIC Radical. Vai haver alguma maneira de ver online os episódios já transmitidos online? Como por exemplo no YouTube? Fui um grande fã da Mega Score, comprei a revista desde a edição 38 até à 139. Fiquei triste com o seu fim, mas com o anúncio do MyGames e da Hype! pensei que tivesse sido mais uma evolução para a equipa da Mega Score do que o fim da própria Mega Score. Como referi, não pude ver o programa mas ao ver nos fóruns portugueses de videojogos a aceitação ao programa radical.mygames.pt e a dura crítica (...), a minha pergunta é: no final do mês vou ter nas bancas uma revista imparcial e de qualidade como a Mega Score (...)? Espero que no fim, quando todo o projecto já estiver a funcionar a 100 por cento, todos os problemas sejam limados (...).

Ricardo Melo, por email

Olá Ricardo. Obrigado pelo primeiro email enviado à Hype!. :-)
Quanto às suas questões: o portal MyGames está a ser finalizado e irá brevemente para o ar, mas neste momento não podemos avançar com uma data precisa para a estreia. Quanto à transmissão online do programa radical.mygames.pt, emitido semanalmente na SIC Radical, está prevista a existência de um site de suporte onde será possível ver os vários episódios mas, mais uma vez, não podemos avançar com uma data exacta.
Em relação ao resto do seu email, só podemos agradecer a todos os leitores que nos acompanham neste novo projecto. A qualidade e a imparcialidade da Hype! está, a partir desta edição, à vista de todos, para ser avaliada por cada um, todos os meses.

NA BLOGOSFERA

GTA: a narrativa da violência

«Depois de Vice City (2002), San Andreas (2004), Liberty City Stories (2005) e Vice City Stories (2006) que se pode dizer que não passaram de "expansões" de GTA III chega agora o episódio IV que promete revolucionar mais uma vez o conceito GTA à semelhança dos saltos entre o I, II e III. O volume III não só se estreou na PS2 como criou um novo conceito de videojogo, o chamado *sandbox* ou *open-world*, em que a personagem jogável é colocada num ambiente virtual "vivo" onde necessita de executar determinadas ordens lineares mas onde pode também desenvolver acções livres sobre o mundo que o rodeia. IV vai estrear-se na PS3 e 360 e, visualmente, GTA está mais cinemático que nunca. Falta-nos saber como é que a Rockstar vai conseguir desta vez ultrapassar os precedentes títulos e abrir novos caminhos à interactividade. Ao que parece, as ideias da Rockstar, vão no sentido da linearidade e causalidade (...).Ou seja, o mais importante é que a ficção se intrinque e estruture linearmente no sentido da produção de forte sentido e nexos provenientes da causalidade de eventos inerentes ao mundo virtual. Não basta a força visual ou a imersão criada pelo hardware é necessário que a narrativa envolva o jogador e o faça imergir nos eventos, é aí que reside o poder emocional.»

Virtual Illusion, "GTA IV, brevemente"
http://virtual-illusion.blogspot.com/

Pobre Portugal

«I just wrote my first column for a Portuguese gaming magazine. Poor Portugal».

Kieron Gillen, "Poor Portugal"
http://gillen.cream.org/wordpress_html

Agradecimento

A criação da Hype! teria sido mais difícil sem a contribuição inestimável destes leitores, a quem dedicamos esta edição:

Álvaro Banaco, André Ferreirinha, André de Almeida Oliveira, Christian Correia, Daniel Ferreira, Diogo Calado, Diogo Ribeiro, Helena Levy, Hugo Bessa, "Icekimi", João Aires, José Carlos Tavares, Marco Almeida Paulo, Miguel Encarnação, Nuno Folhadela, Pedro Leitão, "Sister Moon", Tiago Sousa, Tiago Sá, Victor Matos, Vítor Leal, Vítor Silva, "Winj3r", "ZéProVinho".

Esta revista também é vossa!
Bem-hajam.
A redacção

PREVISÃO: OUTONO 2007

Pro Evolution Soccer 2008

Amada por uns e odiada por outros, a verdade é que a marca Pro Evolution Soccer vai em breve passar a contar com o sétimo capítulo da sua história. Pro Evolution Soccer 2008 virá equipado com um novo sistema de inteligência artificial, intitulado Teamvision, que supostamente se adapta à forma de jogar de cada pessoa. A funcionar correctamente, o Teamvision será capaz de reinventar formas de atacar e defender. A Konami promete também mais controlo sobre a bola e uma maior variedade de fintas. Será também (finalmente!) possível mexer nas barreiras de jogadores.

Sistema: Todos
Editora: Konami

Warhammer Online

Sistema: PC
Editora: Electronic Arts
Previsão: 28 Março 2008

Depois de World Of Warcraft ter aberto a Caixa de Pandora das aventuras online de universo persistente (MMORPG), demonstrando que podem ser uma mina de dólares, toda a gente quer um pedaço da tarte. A maior editora do mundo também, e por isso comprou a Mythic, autora do reputado **Dark Age Of Camelot**, e juntou-lhe a licença do popular jogo de tabuleiro Warhammer. O ambicioso e violento resultado final propõe opor não apenas heróis, mas exércitos e reinos inteiros controlados por jogadores.

Assassin's Creed

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: Ubisoft
Previsão: Novembro

Desde que foi apresentado em forma de trailer que se tornou num dos jogos mais esperados para a nova geração – estatuto reforçado pelas imagens de jogo reveladas recentemente. A acção de Assassin's Creed arranca durante a Terceira Cruzada, mas é sabido que oscilará entre diversas épocas da História. O jogador é Altair, um misterioso e ágil assassino profissional capaz de protagonizar magníficas fugas que envolvem saltar telhados e interagir com o ambiente de forma criativa. Todas as acções de Altair vão influenciar a forma como as restantes personagens do jogo se relacionam com ele.

PREVISÃO: 1º TRIMESTRE 2008

Far Cry 2

As paradisíacas ilhas de Far Cry são uma coisa do passado. Pelo menos para os produtores da sequela, que desta vez propõem uma deslocação à savana africana, sem seres alienígenas e sem poderes especiais. O objectivo é que o protagonista apenas consiga fazer "o que qualquer Humano conseguiria fazer em situações extremas". Pelo menos foi esse o desejo manifestado pelos fãs do original. Mas o regresso de Far Cry 2 é também sinónimo de 50 quilómetros quadrados repletos de facções, uma história não linear e muita, muita bicharada selvagem.

Sistema: PC
Editora: Ubisoft

EA Playground

Sistema: Wii/DS
Editora: Electronic Arts
Previsão: N.D.

Um dos sintomas do renovado apoio da Electronic Arts à Nintendo é o lançamento deste Playground. Trata-se de um conjunto de minijogos que pretendem tirar proveito das especificidades da Wii e DS. Wii Sports e Wii Play são comparações que se tornarão quase inevitáveis fazer neste *party game* que assesta a mira no público-alvo mais desejado: as famílias, as mulheres, os jogadores casuais. e todos os outros, de todas as idades.

EchoChrome

Sistema: PS3/PSP
Editora: Sony Computer Entertainment
Previsão: 2008

Oscar Reutersvärd foi o pai dos objectos impossíveis. A Sony é a mãe de Echochrome, um jogo de labirintos impossíveis percorridos por um modelo de madeira, em gráficos minimalistas e monocromáticos. Neste título, a perspectiva é importante para a solução dos puzzles. Os blocos geométricos que à partida parecem separados, passam a ser unidos com uma pequena rotação de câmara, permitindo à personagem percorrê-los e libertar-se deste mundo improvável.

Mass Effect

Sistema: Xbox 360
Editora: Microsoft
Previsão: Novembro

Poderá a criadora de alguns dos melhores jogos de aventura de todos os tempos, como **Baldur's Gate** e **Knights Of The Old Republic**, criar algo de menor qualidade? Dificilmente. É por isso que este Mass Effect é tão aguardado. Ainda por cima a canadiana BioWare afirma que este jogo será a definitiva aventura espacial. Actores virtuais com uma capacidade de representação ao mais alto nível e um enredo repleto de intrigas e reviravoltas são algumas das promessas. As aventuras de Mass Effect terão lugar em planetas, luas e estações espaciais de uma vasta galáxia.

Fallout 3

Sistema: PC/X360/PS3
Editora: N.D.
Previsão: Outono 2008

Os ambientes pós-apocalípticos e a narrativa complexa dos jogos da série Fallout granjearam-lhes uma fiel base de fãs. São jogadores que enchem fóruns pela Internet fora, com as suas discussões quase filosóficas sobre os dois primeiros capítulos. A Bethesda está a jogar com a ansiedade dos jogadores e a manter os detalhes sobre Fallout 3 no segredo dos deuses. Revelou apenas que a aventura decorrerá na costa Este dos Estados Unidos e manterá o ambiente soturno que caracteriza a série. Quanto à jogabilidade, os autores já avisaram que destoará dos títulos anteriores.

PREVISÃO: 1º TRIMESTRE 2008

Little Big Planet

Um mundo altamente estilizado e fofinho, feito de colagens e onde tudo é manipulável: é esta a fórmula que, na opinião da Sony, vai fazer com que quantidades industriais de miúdos e graúdos se juntem à comunidade online da PlayStation 3. Cada jogador terá um espaço online próprio e um representante virtual com determinados poderes de desenho e construção, entre outros. Essas habilidades são utilizadas para moldar espaços pessoais posteriormente partilhados com a comunidade. O trabalho em grupo será determinante para conseguir alterações mais vistosas e para resolver puzzles. Um jogo que promete espicaçar a criatividade num universo em constante mutação.

Sistema: PlayStation 3
Editora: Sony Computer Entertainment

Starcraft 2

Sistema: PC
Editora: Blizzard
Previsão: N.D.

O jogo de estratégia em tempo real Starcraft marcou uma geração e ainda hoje é jogado online. Após anos de espera, eis que a Blizzard anuncia finalmente Starcraft 2. Será o regresso das poderosas raças Protoss, Terran e Zerg, numa aventura que prolonga o legado narrativo de Starcraft. Os autores prometem acção a um ritmo alucinante, uma componente online para múltiplos jogadores bastante completa e um poderoso editor de mapas. Esta última funcionalidade faz especial sentido uma vez que é o que tem mantido os fãs de Starcraft entretidos até hoje.

LEGO Indiana Jones

Sistema: X360/PS3/Wii
Editora: LucasArts
Previsão: Verão de 2008

A colaboração LucasArts e Traveller's Tales repete-se no jogo Lego Indiana Jones, depois de duas parcerias de sucesso em **Lego Star Wars**. A paródia a cenas míticas dos filmes "Raiders of the Lost Ark", "Temple of Doom" e "The Last Crusade", é a fórmula a seguir neste título, que sairá no Verão de 2008, para consolas de nova geração. Para já, espera-se que o modelo de cooperação, visto nos dois primeiros Star Wars, será uma forte probabilidade para este título e que a jogabilidade acessível e humorística fará de Lego Indiana Jones um jogo para toda a família, repetindo o sucesso da parceria entre a Lego e George Lucas.

AMERICANOS JÁ TÊM IPHONE

É um leitor multimédia, é um telefone, é um computador de bolso com capacidade de navegar na Internet e é da Apple. O iPhone já chegou aos Estados Unidos em dois modelos – um de quatro e outro de oito gigabytes. E, até certo ponto, o gadget mais badalado dos últimos meses tem colhido impressões positivas dos críticos, que enaltecem a dimensão e qualidade do ecrã sensível ao toque, bem como as capacidades multimédia do aparelho e o design.
Mas não nos podemos esquecer que este é também um telemóvel, e é nesta área que a Apple ainda tem algumas arestas a limar. Sites como a CNet e revistas como Forbes alertam para alguns problemas do aparelho. Por exemplo, o browser do iPhone é considerado por ambas as fontes como o melhor de qualquer telemóvel, contudo, o facto de o iPhone não ser um aparelho de terceira geração (3G) faz com que a navegação seja lenta. Para além disso a qualidade das chamadas é irregular, dado que a Apple optou por uma tecnologia de rede datada. O facto de a bateria estar selada, tal como no iPod, também não é visto com bons olhos. Mas nenhum destes problemas afecta mais o quotidiano das pessoas como a impossibilidade de escrever SMS a olhar para outro lado. É que o teclado do aparelho é virtual, não tendo por isso relevo entre teclas.
A Apple ainda se encontra em negociações com operadoras móveis para tentar lançar o seu iPhone na Europa antes do final do ano. Façam figas para que os operadores europeus pensem melhor nos interesses dos consumidores do que os seus congéneres americanos, caso contrário ser-nos-á apresentado um contrato de permanência de dois anos. **Frederico Teixeira**

iPhone
370 (4GB) e 440 (8GB) euros
www.apple.com

WORMS 2007

A THQ Wireless traz mais uma versão de um clássico dos videojogos: Worms. Pouco há a dizer sobre este jogo, excepto que a versão de telemóvel possui praticamente tudo o que tornou famosas as versões maiores, incluindo modo de dois jogadores. Logo, a diversão é garantida, mesmo que tenham perdido tempo com alguns detalhes completamente supérfluos, como os fundos tridimensionais. ***P.A.***

TRANSFORMERS

A Glu Mobile lançou a versão para telemóvel de Transformers, baseado no recente filme que adapta um clássico dos anos 80. O jogador controla Optimus Prime e tem de percorrer 20 níveis, onde pode alternar entre robô e veículo. Contará ainda com a ajuda de outros Autobots na luta contra os Decepticons. Para além do jogo, foi também lançada a habitual linha de conteúdos, contendo wallpapers, temas e toques. **Pedro Amaro**

RENGOKU

Vindo da PSP chega Rengoku. O jogador toma controlo de GRAM, um ciborgue que tem de percorrer sete níveis, jogados numa perspectiva isométrica. Para ajudar na luta contra os vários inimigos, o jogador pode efectuar upgrades em GRAM, melhorando vários dos seus componentes. ***P.A.***

TOMB RAIDER

Uma nova versão de Tomb Raider, com o subtítulo Legend, foi lançada para telemóveis. Trata-se de uma conversão bastante próxima do original, com vista 3D na terceira pessoa, que deverá agradar aos fãs da saga. ***P.A.***

NOVIDADES DA VIVENDI

A Vivendi Games anunciou o seu alinhamento de jogos para a segunda metade deste ano. Existem alguns que são nitidamente para ocupar espaço no catálogo, mas ainda aparecem outros destaques que podem ser interessantes.
Começando pelas personagens conhecidas, temos **Crash Of The Titans**, mais um jogo com o famoso Crash Bandicoot, e **The Legend Of Spyro**, um jogo com o também famoso (embora a uma menor escala) Spyro The Dragon.
Passamos depois para os jogos de acção mais militarista, onde surgem três opções: **Delta Force** (sequela do título já publicado em 2006, que era uma adaptação de um conhecido jogo de PC), **SWAT Elite Troops** (mais uma conversão de uma franchise famosa nos PCs e que promete uma jogabilidade mais estratégica) e **Urban Attack** (um First Person Shooter para quem prefere jogos puramente de acção).
Para terminar, temos outra personagem famosa importada de sistemas maiores: **Leisure Suit Larry**. A jogabilidade é idêntica às versões PC, pelo que os fãs já sabem o que esperar: visitas a bares, praias e hotéis que ficam no itinerário da viagem de cruzeiro que Larry vai realizar. ***P.A.***

METAL SLUG 3

Os fãs da SNK vão ficar deliciados com mais um lançamento da I-Play: Metal Slug 3. Desta vez o jogador pega no sargento O'Neill e tem de combater uma invasão zombie extraterrestre (parece que uma invasão zombie ou uma invasão extraterrestre não eram suficientes) – muitos dos inimigos são similares aos que encontrámos anteriormente (mas em versão zombie/extraterreste), embora desta vez também seja necessário salvar alguns dos habituais soldados inimigos de outros títulos, para evitar que sejam convertidos para zombies. Tal como tem sido habitual nestas versões para telemóvel, os gráficos e a jogabilidade estão bastante similares aos originais de Neo Geo, pelo que a diversão é praticamente garantida. ***P.A.***

FANTASTIC 4: RISE OF THE SILVER SURFER

Aproveitando o lançamento do filme dos Fantastic 4, a Hands-On Mobile lança um jogo com o mesmo título e com as mesmas personagens. E as semelhanças entre as duas coisas ficam por aí, já que esta versão consiste apenas em seis minijogos que não têm relação com o argumento do filme (excepto nas *cutscenes* que aparecem entre cada um). ***P.A.***

Let's be friends?!

SERIOUS GAMES

BRINCADEIRAS SÉRIAS

O mainstream mantém-se teimosamente no domínio do entretenimento. Enquanto isso, organismos estatais e pequenos estúdios abordam os videojogos como veículo para tratar de assuntos sérios. PAULO M. MORAIS

Jaja tem 12 anos. Usa o cabelo curto. Veste t-shirt cinzenta clara e calções verde-cinza escuros. Está descalço. Enfrenta-nos com um olhar decidido. Corre deserto fora com a mesma determinação. Carrega nos braços um bidão. Jaja atravessa uma paisagem árida de terra amarela, entrecortada por rochas e algumas árvores rasteiras ressequidas pelo sol. Ruma ao horizonte, sem bússola para o guiar, confiando no instinto. Não há outros seres vivos à vista. Apenas jazem pelo chão alguns bois mortos, vítimas da seca.

O silêncio impera à excepção dos passos de Jaja. De repente, proveniente da linha de horizonte que figura como meta imaginária desta corrida cansativa, surge o som de um motor. Jaja continua a caminhar até se aproximar do som e este se transformar numa carrinha de caixa aberta. Esconde-se com rapidez atrás de uma rocha.

A viatura transporta homens que espreitam em todas as direcções. Empunham metralhadoras. Passam por Jaja sem o ver. O rapaz, ajoelhado, protege o bidão como se fosse a própria vida. Depois regressa à corrida quando a carrinha volta a ser apenas um ruído. Evita mais duas ou três viaturas antes de chegar a um poço de água. Enche o bidão enquanto aproveita para respirar e restaurar forças. Regressa ao ponto de partida orientado pelo mesmo instinto que o levou até ao poço. Face ao peso da água, o trajecto faz-se com maior lentidão. Torna-se difícil encontrar esconderijos a tempo quando os homens armados se aproximam novamente. Por pouco Jaja não é apanhado.

O menino-homem está agora de frente para nós. O olhar decidido não esconde o terror de ser apanhado, nem a responsabilidade de regressar ao local de onde partiu. Cada pingo de água daquele bidão pesa toneladas. Surge um vazio no peito que aumenta quilómetros quando se volta a ouvir o som de um motor. O deserto que Jaja percorre situa-se no Darfur, região do Sudão. A água que recolheu no poço servirá para debelar a sede da família que o espera no campo de refugiados. Jaja é um personagem de um videojogo. Ou será mais que isso?

NA NET

Sites Relacionados:

www.seriousgames.org
www.gamesforchange.org
www.americasarmy.com
www.darfurisdying.com

Realidade nada virtual

Darfur is Dying é um *web game* sobre a crise que continua a perdurar no território do Sudão. Foi concebido no âmbito de um concurso desenvolvido pela MTV, em parceria com a Reebok Human Rights Foundation e o International Crisis Group. Uma competição que uniu tecnologia e activismo para tentar parar o genocídio no Darfur. Os programadores do projecto vencedor, alunos da Escola de Artes Cinematográficas na Universidade da Califórnia, passaram grande parte da fase de desenvolvimento a trocar impressões com voluntários humanitários que tinham experiência de campo no Darfur. O objectivo era criar uma "simulação baseada numa narrativa" em que o jogador assume a perspectiva de um refugiado darfuri e tem de lidar com as forças que ameaçam a sobrevivência do campo de refugiados que o acolhe. "Uma pequena amostra do que é a vida de mais de 25 milhões de pessoas deslocadas do sítio em que viviam quando rebentou a crise no Sudão", lê-se no site www.darfurisdying.com.

O tema retratado em Darfur is Dying é bem real e sério. E remete-nos para os domínios dos Serious Games (SGs). Esta classificação engloba os jogos de computador e vídeo que têm como objectivo, grosso modo, fins formativos ou persuasivos. Embora a componente educacional esteja presente, a audiência para que estão direccionados ultrapassa a idade escolar. E as aplicações vão desde a área da saúde à militar, passando pela política ou publicidade.

O movimento dos SGs surgiu em finais da década de 1990, altura em que alguns estudiosos se debruçaram com maior atenção sobre a utilidade dos videojogos para fins diferentes do entretenimento. A Serious Games Initiative, decorrida em 2002, abordou de forma profunda e sistemática as possibilidades existentes nesta área e assinala o momento temporal da propagação generalizada do conceito Serious Games. Desde então, têm proliferado as iniciativas e os grupos que actuam neste domínio, como é o caso do Games for Change (G4C), comunidade associada a práticas dedicadas à utilização de jogos de computador e vídeo para alcançar mudanças sociais. Ainda não existe uma "definição oficial" daquilo que pode ou não ser considerado um *serious game*,

Ilustração: Tiago Rio

Jogos, demos PC e links web no DVD

mas a classificação abrange vários géneros e áreas da sociedade. O denominador comum é a criação de um contexto apelativo que possa motivar e/ou educar os jogadores.

Geração videojogos

Além da capacidade imersiva dos videojogos, existem questões "técnicas" para o interesse alargado nos SGs. A principal reside nos baixos custos de produção. A criação de um *serious game* baseia-se maioritariamente em ferramentas de criação de jogos – os conhecidos motores - já existentes, que são disponibilizadas a todos os interessados. Os peritos apontam esta facilidade e relativa economia na criação de conteúdos como uma das razões para que os SGs não se transformem num fiasco semelhante ao da Realidade Virtual, anunciada no princípio dos anos 1990 como a tecnologia revolucionária do futuro. Além dos custos de produção, a divulgação e distribuição dos SGs também está incrivelmente facilitada, uma vez que grande parte dos jogos necessita de um único CD ou DVD, ou até de um simples browser. Além disso, correm sem problema nos PCs domésticos minimamente actualizados.

Além de trazerem os benefícios da tecnologia dos videojogos para as mais diversas áreas do conhecimento, os SGs podem ainda representar o grande passo na transformação desta indústria do puro entretenimento numa indústria igualmente associada ao trabalho, educação, formação ou até a tão em voga responsabilidade social. Os SGs constroem a ponte para que os videojogos possam ser vistos também como uma ferramenta séria. E, de uma vez por todas, tornarem-se num meio de expressão – artístico, educacional, formador – socialmente aceite. Esta tendência aumentará à medida que cada vez mais representantes das gerações que cresceram com os jogos de computador cheguem ao mundo do trabalho e a posições de poder e decisão nas empresas privadas e estruturas públicas. Actualmente, já muitos dos professores, políticos, militares, gestores, jornalistas, médicos, entre outras profissões que compõem as nossas sociedades, foram (e continuam a ser) consumidores de jogos de PC e consolas durante a juventude.

O primeiro tiro

Não admira por isso que as primeiras aplicações práticas do conceito SGs, ainda antes de ele existir, tenham sido efectuadas para as forças armadas. Já em 1981, o jogo de tanques **Battlezone** publicado pela Atari, havia sido adaptado para o exército dos Estados Unidos. A ideia era auxiliar o treino no manuseamento do veículo militar Bradley. A disponibilização de desenvolvimentos tecnológicos posteriores, como os motores presentes nos First Person Shooters (FPS), e o sucesso obtido nas gerações mais novas por jogos como Wolfenstein, Doom, Quake, Unreal ou Half-Life, entre outros, foi percebida pelas organizações militares como uma oportunidade de desenvolver simuladores credíveis e fiáveis, altamente motivadores para os utilizadores. Os marines norte-americanos usaram uma versão de **Doom 2** durante a formação. E o jogo **Rainbow Six** foi modificado com mapas e cenários especialmente solicitados pelo exército norte-americano, de forma a poder treinar soldados no combate aos terroristas em cenários urbanos.

O deserto que Jaja percorre situa-se no Darfur, região do Sudão. A água que recolheu no poço servirá para debelar a sede da família que o espera no campo de refugiados. Jaja é um personagem de um videojogo. Ou será mais que isso?

A inovação chamada **America's Army** (AA) serve no entanto como paradigma da diversificação dos SGs. Em vez de treinar tropas, este jogo financiado pelo Governo norte-americano e distribuído gratuitamente, foi concebido para... recrutar pessoas para as forças armadas. Polémico? Neste ainda pequeno percurso, os SGs já têm uma boa dose de controvérsia. Precisamente um factor que raramente está ausente das grandes mutações. FPS táctico multi-jogadores, baseado no motor Unreal, o "jogo oficial do Exército dos Estados Unidos" contribuiu para a discussão em redor do conceito de serious game.

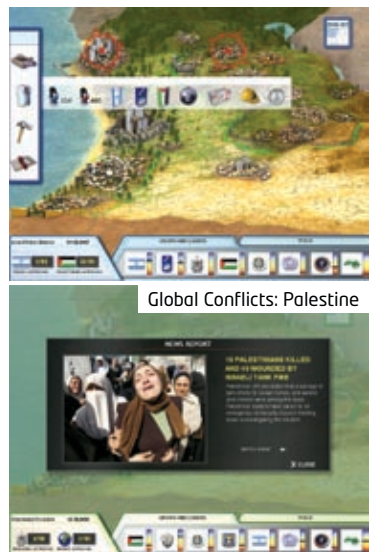
Tendo em conta o objectivo explícito de "providenciar aos jovens adultos (é assim que apelidam os maiores de 13 anos) e a quem os possa influenciar com esclarecimentos virtuais sobre a formação do soldado no nível mais baixo, formação nas unidades, e operações do Exército" e a intenção menos clara de testar em tempo real as aptidões dos potenciais recrutas, o projecto desenvolvido com dinheiro dos contribuintes norte-americanos é considerado como o primeiro jogo de computador criado com fins políticos. Alguns mais críticos preferem rotulá-lo mesmo de mero veículo de propaganda. A avaliar pelas Frequently Asked Questions colocadas no site oficial do jogo (www.americasarmy.com) não estarão longe da verdade: "Hoje em dia, os jovens adultos precisam de saber que o Exército está empenhado por todo o mundo na derrota das forças terroristas que tencionam destruir a América e as nossas liberdades".

Independentemente do rótulo aplicado, interessa realçar a aposta do Departamento de Defesa norte-americano na comunidade de jogadores virtuais como campo de recrutamento. E na criação de um simulador efectivamente motivador, onde se assume a pele de um soldado do exército americano, devidamente acompanhado com o investimento superior a dois mil milhões de dólares efectuado na campanha promocional do jogo. Alvo de estudos e pesquisas, AA aposta num realismo... contido. Os jogadores salientam a autenticidade das armas, e respectiva utilização. Mas a guerra neste cenário virtual é limpa. «Construímos o jogo para fornecer entretenimento e informação sem recorrer a violência gráfica e gore. Quando um soldado é morto, ele simplesmente cai no chão e deixa de fazer parte da missão em curso». Pouco sangue, portanto. E nada de "desfigurações ou desmembramentos". Muito menos stress pós-traumático de guerra.

Jogos treinam soldados

Os cenários bélicos são uma das áreas com mais aplicações de SGs. Na Grã-Bretanha, o jogo **DIVE** (Dismounted Infantry Virtual Environment) utiliza o motor de Half-Life 2 para colocar soldados a interagir em rede na representação virtual de um campo de treino para combate urbano. E em **Full Spectrum**

Tal como Jaja, as restantes personagens do jogo Darfur is Dying também têm uma vida sofrida no campo de refugiados. Resolvemos dar-lhes a oportunidade de, por momentos, saírem da sua realidade virtual complicada e experimentarem outros serious games.

Global Conflicts: Palestine

Full Spectrum Warrior

Impedido de ir buscar água porque a morte é certa se for apanhado pelas milícias Janjawed, nada melhor que um jogo de guerra para libertar a raiva de Rahman, 30 anos. Rahman começou bem no comando de duas unidades de militares. Acertou na estratégia de mandar os Alpha protegerem os Bravo do fogo inimigo, enquanto estes recolhiam um ferido. Depois iniciou a segunda missão, mais complicada, e desistiu quando perdeu dois homens com tiros à queima-roupa. A morte em câmara lenta, com sangue a espalhar-se pelo ecrã, provou-se demasiado gráfica. E Rahman só conseguia pensar que se o seu país tivesse petróleo aqueles soldados estariam no Darfur a proteger os refugiados das Janjawed.

www.fullspectrumwarrior.com

Eternal Forces

A cabeça coberta por um lenço azul não esconde a beleza de Sittina, 26 anos. Queremos descansá-la da árdua tarefa de criar e proteger os filhos mas não encontrámos serious games paradisíacos. Mulher de fé, enviámo-la para um jogo evangélico. O cenário é uma Nova Iorque destruída, após o Dia do Juízo Final. Milhares de pessoas "desapareceram". É preciso propagar a verdade aos que ficaram para trás. Sittina descobre amigos, reza muito, redime pessoas sujeitas a influências malévolas. O boneco que comanda diz «praise the Lord» sempre que lhe dá uma ordem. A fé cresce e a congregação de fiéis também. Sittina deixa de jogar quando lhe põem uma arma na mão para defender uma Igreja.

www.eternalforces.com

Re-Mission

O vestido lilás com bolinhas brancas atraiçoa Elham, 14 anos. Descobre-se que a menina tem fibra de adulta logo na introdução ao primeiro nível de Re-Mission, jogo em que comanda a nanobot Roxxi no combate ao cancro. O primeiro doente é um menino de 15 anos. John Davies tem um linfoma. Há informações sobre o diagnóstico e os efeitos secundários do tratamento. A missão é destruir as células cancerígenas com uma arma de quimioterapia e ajudar a baixar as náuseas de John através de exercícios de relaxamento. Elham não falha uma única célula. O impulso de exterminar a doença é esmagador. A menina darfuri acredita que a cura é possível. Consegue salvar John mas não pára de jogar. Há mais meninos para salvar.

www.re-mission.net

Virtual U

Poni, 13 anos, tem um rosto inexpressivo e pálido como o vestido que a cobre. Decidimos colocá-la em Virtual U, atrás da secretária de reitora. Está encarregue de gerir uma instituição de ensino superior. A primeira missão passa por aumentar o número de estudantes de minorias étnicas e contratar mais professores de minorias e do sexo feminino. Para o alcançar, Poni tem de decifrar tabelas, gráficos, números, orçamentos, prioridades... e depois decidir. A Faculdade de Artes que Poni comanda até tem parque de estacionamento. Mas a menina só queria ter de volta a pequena escola da sua aldeia. Não se pode acabar com a equipa de basquetebol e gastar o dinheiro em tijolos e argamassa?

www.virtual-u.org

Food Force

O ar tristonho de Abok, 12 anos, diz-nos que está ansiosa por ajuda. O ânimo surge na forma do jogo editado pelo World Food Program das Nações Unidas. Cabe a Abok liderar uma equipa de especialistas durante uma crise humanitária na ilha de Sheilan. Ela sabe que o local é fictício mas milhões de vidas dependem dela. Não desilude. Encontra os refugiados espalhados pelo terreno, compõe uma refeição nutritiva para distribuir, larga eficazmente a comida a partir de um avião, compra alimentos de vários locais do mundo, vence obstáculos terrestres para distribuir o auxílio de camião. Depois cria um país agricolamente sustentável. Missão cumprida, regressa ao campo do Darfur esperançosa.

www.food-force.com

Cyber-Budget

O cabelo curto e bem aparado, a camiseta e calção creme a condizer, tornam Mahdi, 11 anos, o candidato ideal para ocupar o lugar de ministro das Finanças francês. Escolha acertada. O menino decora rapidamente as noções e exemplos de despesas e receitas. Responde com brilhantismo às questões dos jornalistas. Distribui sabiamente o orçamento pelos ministérios. Escapa-se aos grupos de pressão como se fossem Janjawed. Defende acerrimamente o orçamento perante deputados na Assembleia Nacional. E depois gere as contas públicas durante três anos, atendendo às solicitações da sociedade e cumprindo as metas económicas estabelecidas pela UE. No final, até recebe as congratulações do ministro francês.

www.cyber-budget.fr

Super Columbine Massacre RPG

Deng, 10 anos, é a personagem mais nova do jogo Darfur is Dying. É susceptível como qualquer criança. Temos Super Columbine Massacre RPG! para lhe dar. Se o fizermos, estaremos a potenciar um eventual homicida? Por precaução, decidimos viajar nós mesmos até ao mundo perturbador de Dylan e Eric. O percurso é um misto de violência, angústia, comoção, sátira, denúncia. À medida que surgem fotografias, vídeos, citações reais, a experiência torna-se perversamente custosa. Encarnamos os autores de um assassínio colectivo e temos de recriar o acontecimento. Esta correlação com o massacre de Columbine deveria bastar para afastar a ideia de se tratar "apenas" de um jogo. E a cada passo dado instala-se a dúvida: queremos mesmo prosseguir? Talvez devesse ter sido Deng a jogar.

www.columbinegame.com

Warrior, inserido na categoria de jogo de acção/guerra táctica em tempo real, o jogador controla duas unidades militares que fazem parte da força da NATO enviada para invadir o Zakistan. O videojogo foi desenvolvido inicialmente pela Pandemic como um auxiliar de treino para o Exército dos Estados Unidos. Neste caso, a controvérsia deveu-se a uma eventual "falta de realismo", anunciada como razão para a não utilização da versão de treino pelas forças militares americanas.

Mas nisto de polémicas, nada como os videojogos irem mexer num daqueles "vespeiros" próprios dos nossos tempos, cuja exploração está reservada a meios mais "sofisticados" como o cinema, a televisão, a literatura ou o próprio jornalismo. Quando surgiu **Super Columbine Massacre RPG!** (SCMRPG!), jogo de computador que recria o massacre ocorrido em 1999 no liceu de Columbine, não faltaram críticas semelhantes às geralmente associadas a certos FPS e jogos de role-play (sendo a banalização da violência e até a capacidade de instigar nos jogadores a prática de actos reais de violência, dois dos exemplos mais constantes). Apesar do distanciamento temporal (SCMRPG! foi apresentado em Abril de 2005), a representação dos passos dados por Eric Harris e Dylan Klebold no dia do trágico acontecimento – desde o planeamento da matança até ao suicídio – gerou uma onda de protesto, especialmente por parte de amigos e familiares das vítimas.

Linda Sanders, viúva do professor assassinado por Eric e Dylan [no massacre do liceu de Columbine], quando confrontada com o lançamento de Super Columbine Massacre RPG! apenas conseguiu perguntar «Há um videojogo? Sobre o que aconteceu?». Depois desatou a chorar.

Num passado recente, o igualmente controverso documentário cinematográfico "Bowling for Columbine" (2002), rendera ao autor Michael Moore vários prémios artísticos e chorudas receitas de bilheteira. Já o jogo criado por Danny Ledonne acumulava acusações de insensibilidade e empatia para com os assassinos. Linda Sanders, viúva do professor assassinado por Eric e Dylan, quando confrontada com o lançamento de SCMRPG! apenas conseguiu perguntar «Há um videojogo? Sobre o que aconteceu?». Depois desatou a chorar.

Massacre revisitado

Para representar o trágico acontecimento, o criador Danny Ledonne escolheu um grafismo antiquado, reminiscente da velhinha Super Nintendo, e música MIDI de baixa qualidade (ouve-se Nirvana e Smashing Pumpkins). Este design básico e arcaico é quebrado por fotografias digitalizadas dos dois assassinos, excertos das suas vozes, vídeos de vigilância e imagens dos corpos inertes e ensanguentados dos jovens após cometerem suicídio. O diálogo entre Eric e Dylan é parcialmente transcrito dos documentos e vídeos caseiros dos jovens, descobertos posteriormente.

Apesar dos ataques de que foi alvo, Ledonne defendeu a utilidade de SCMRPG! como alerta para o sistema de violência e repressão existente entre os alunos dos liceus (o muito em moda *bullying*), mas também como forma de combater a ideia generalizada dos videojogos serem o «suspeito do costume» sempre que ocorre um homicídio em massa. O jogo, ou expressão pessoal e artística para alguns, concebido por Danny Ledone, mais do que colocar em causa a seriedade dos SGs, funcionou como um objecto de debate sobre as fronteiras do que são os videojogos. E num artigo publicado no jornal MCV, Ledone (ele próprio vítima de *bullying*) sintetizou os demónios muito próprios que a indústria enfrenta: «A nossa cultura ainda não entende os videojogos como um campo académico, escolar ou verdadeiramente artístico. Em vez disso, a (indústria) electrónica interactiva é considerada essencialmente como uma brincadeira inócua. Acho que Super Columbine Massacre RPG! vem desafiar isto».

Nesta "batalha" já travada há décadas para a emancipação da indústria dos videojogos como meio que também pode emocionar, informar e educar, todo o auxílio será pouco. E Danny Ledone pode considerar-se felizardo por já haverem outras áreas da sociedade, além da militar, a utilizar os videojogos para fins muito sérios. E alguns bem inesperados. Veja-se o exemplo do ex-ministro das Finanças francês, Jean-François Copé, que encomendou o *web game* **Cyberbudget** para colocar o contribuinte gaulês a fazer contas e gerir o Orçamento de Estado. A ideia é passar a mensagem (política mas também realista) de que quando se diminuem os impostos, o défice aumenta e algumas áreas da sociedade sofrem com essa decisão.

Paz, cancro, fome...

O mundo pós-ataque às torres do World Trade Center é retratado em **12th September**, jogo que coloca o entretenimento a par com a reflexão e consciência políticas. O mesmo sucede em **PeaceMaker**, jogo de estratégia que simula o conflito entre Israel e Palestina. Ao jogador é pedido que escolha um lado e tome decisões – políticas, sociais, infra-estruturais, militares – que contribuam para a obtenção e manutenção da paz. Um conjunto abrangente de informação contextualiza o jogador e contribui para a plena consciência da espinhosa missão que tem em mãos.

Os serious games constroem a ponte para que os videojogos possam ser vistos também como uma ferramenta séria. E, de uma vez por todas, tornarem-se num meio de expressão – artístico, educacional, formador – socialmente aceite.

Na ciência, a medicina já adoptou os Serious Games como ferramenta de formação. Na Grã-Bretanha prepara-se o **Interactive Trauma Trainer**, jogo de computador que auxiliará os cirurgiões do Exército a testarem a tomada de decisões e o tratamento dos feridos em cenários de combate. E a Marinha norte-americana está a desenvolver um projecto, com base no EyeToy e os tapetes interactivos de dança do jogo Dance Dance Revolution, para reabilitar soldados feridos no Iraque e Afeganistão. Mas além da informação, também se transmite esperança. **Re-Mission**, um jogo de acção na terceira pessoa lançado pela associação não lucrativa HopeLab, procura entreter e informar crianças com cancro. O jogo, disponibilizado gratuitamente, apresenta 20 níveis protagonizados pelo nanobot Roxxi, projectado para ser injectado no corpo humano e lutar contra vários tipos de cancro e infecções relacionadas.

A luta pela sobrevivência travada pela família de Jaja não é menos angustiante. Nem poderia ser. O objectivo de Darfur is Dying é alertar os jogadores para uma catástrofe humanitária real. E a imersão permitida pelos videojogos cria, de forma eficaz, uma sensação de claustrofobia. Mesmo que Jaja consiga escapar às milícias (informam-nos que em caso de captura, um rapaz poderá sofrer abusos e até ser morto, enquanto uma rapariga corre o sério perigo de violação e rapto) e regressar ao campo de refugiados, com o bidão cheio de água, terá pela frente muitas provações. É preciso plantar, regar, colher alimentos; visitar o posto de saúde quando chegam medicamentos; reconstruir as estruturas destruídas pelos ataques Janjawed. A tarefa é desgastante, sufocante, porque cíclica. Quando a água no campo de refugiados se esgota, é preciso voltar a pegar no bidão e percorrer cinco quilómetros até ao poço. Jaja arrisca a própria vida pelo bem da família e restantes refugiados. Mesmo num jogo, o assunto é sério. E graças a Darfur is Dying, a realidade deve menos à imaginação.

TOM HUNTER E OS SERIOUS GAMES

NEGÓCIO E FILANTROPIA

A Compass Interactive Therapeutics está a construir um programa que auxilia os diabéticos a lidar com a doença. O software utiliza os jogos para captar a atenção dos doentes e melhorar a comunicação destes com médicos, enfermeiros, nutricionistas. Entre os vários parceiros de desenvolvimento encontra-se a portuguesa Seed Studios, que ajudará a localizar o jogo. Entrevistámos Tom Hunter, director-executivo da Compass.

Hype!: A indústria mainstream de videojogos e o resto da sociedade já vêem os Serious Games como um bom meio de educar e transmitir ideias e comportamentos?

Tom Hunter: A diabetes é uma doença epidémica e os profissionais de saúde que a tratam provaram ter um espírito muito aberto sobre a possibilidade de os jogos ajudarem os seus doentes. Na conferência Games for Change, em Nova Iorque estiveram presentes representantes do Banco Mundial e das Nações Unidas a tentar perceber como os jogos os poderão auxiliar. Os militares norte-americanos e britânicos estão a construir jogos para o ensino de medicina de emergência. Parece que a sociedade está a aceitar os jogos para uma grande variedade de aplicações.

Os jogos são um meio mais eficaz do que o ensino tradicional, o cinema ou a literatura para transmitir ideias sobre assuntos mais sérios?

Os jogos são bons na criação de certos tipos de ambientes de aprendizagem. A Compass está a criar produtos que tiram vantagem do aspecto motivacional existente nos jogos. Os videojogos têm qualidades que não existem noutros meios, tal como os livros e os filmes têm atributos que são únicos. Penso que ainda estamos a descobrir aquilo em que os videojogos são melhores, o que torna os Serious Games numa área muito interessante para trabalhar.

No futuro, que impacto terão os Serious Games nas nossas sociedades?

É uma certeza que os jogos terão um grande impacto nas formas de aprendizagem e em como isso afecta as nossas vidas. Olhemos para a indústria da aviação: tornou-se muito mais segura ao longo do tempo e uma das razões para isso reside nos simuladores de voo bastante sofisticados que os pilotos utilizam durante a formação. Eles têm de provar que conseguem salvar o avião de uma série de emergências simuladas. Isto tem reduzido os erros dos pilotos e tornou as viagens aéreas mais seguras do que eram na década de 70. Nos cuidados com a diabetes, temos a oportunidade de ajudar um grande número de pessoas a viver mais tempo. Também vamos gerar grandes poupanças a nível monetário, porque pouparemos 25 mil dólares [nos EUA] de cada vez que ajudarmos uma pessoa a evitar um ataque cardíaco. Acredito que os *serious games* vão tornar-se um mercado ainda maior do que os jogos de entretenimento. Isso levará anos, e algum dos produtos não serão chamados jogos, mas vai acontecer.

Escolheu os Serious Games para trabalhar apenas por uma questão de oportunidade de negócio ou há algo mais que move as pessoas neste mercado?

Actualmente, existe certamente uma oportunidade de negócio bastante atractiva para a Compass. Os EUA gastam 123 mil milhões de dólares por ano no tratamento da diabetes, valor que representa 17 vezes o tamanho do mercado dos jogos de entretenimento. Mas ao trabalharmos nesta área é impossível não nos emocionarmos pela experiência de ver o sofrimento das pessoas causado pela doença. Atrai-me a possibilidade de melhorar a vida das pessoas, e o mesmo se passa com a equipa da Compass e também com os nossos parceiros. Por isso, penso que é um misto: por um lado a oportunidade de negócio, por outro a hipótese de trabalhar numa indústria que representará uma força positiva na sociedade. ***P.M.M.***

NA NET

Site Relacionado:
www.compassrosegames.com

Peter Moore

O catálogo de final de ano da Xbox 360 «é o melhor de sempre da história dos videojogos», defende Peter Moore. O ex-responsável pelo marketing da Xbox mudou-se para a EA Sports.

QUO VADIS MICROSOFT?
O ANO DE TODAS AS DECISÕES

A X360 está prestes a perder a liderança do mercado de consolas para a Wii. O Zune continua na sombrado iPod. As vendas do Vista ainda não entusiasmam. Chegou a hora de baralhar e dar de novo? **JORGE VIEIRA**

Obter um lucro superior a 11 mil milhões de euros é o sonho de qualquer empresa. Muitos gestores seriam capazes de vender a sua alma ao Diabo para atingir tal proeza. Mas quando estamos a falar de uma empresa como a Microsoft, o céu é o limite. E o sucesso não se compadece com sistemas operativos problemáticos e consolas avariadas.

A Microsoft é uma das maiores empresas do mundo, é um facto indesmentível. Mas até os gigantes dão passos em falso. Quando no passado mês de Julho a companhia presidida por Bill Gates prolongou o período de garantia das Xbox 360, a sirene de alarme soou na indústria de videojogos. A empresa que vendeu mais consolas de nova geração até ao momento assumiu publicamente que uma percentagem considerável dos seus aparelhos é susceptível de avariar. Um louvável *mea culpa* e um enorme rombo nas finanças: o novo programa de reparações vai custar à Microsoft qualquer coisa como 770 milhões de euros.

Para milhares de jogadores, o alarme já tinha soado vários meses antes. Relatos sobre o *red ring of fire*, nome de baptismo para a famosa avaria das consolas, correm na Internet desde meados de 2006. Mas foi só no início deste ano que as ondas de desilusão deram lugar a uma tsunami de descontentamento que obrigou a Microsoft a dar a mão à palmatória.

Coincidência ou não, as vendas da Xbox 360 caíram a pique no segundo trimestre de 2007, face ao mesmo período do ano transacto. De 1,8 milhões de consolas em 2006, a Microsoft logrou apenas vender 700 mil unidades entre Abril e Junho deste ano (uma variação negativa de 61 por cento), uma queda facilmente justificável pela partilha do mercado com dois novos parceiros, a Nintendo Wii e a Sony PlayStation 3. Mas será que o problema mora na concorrência?

Jogar na antecipação

À primeira vista, e tendo em conta o hype que se gerou à volta da Wii, pode afirmar-se que a desaceleração da Xbox 360 foi uma situação natural. Convém relembrar que os fiéis da Xbox original foram os primeiros a aderir em massa à nova geração. Logo, o primeiro assalto foi relativamente fácil, mas a segunda investida, aquela onde é preciso seduzir não só a base de clientes instalada como os fãs das consolas rivais, revelou-se bem mais complexa.

No entanto, o ano de avanço da Xbox 360 sobre as consolas rivais pode revelar-se um trunfo decisivo ao longo dos próximos meses. A Microsoft aproveitou a última edição da feira E3 de Los Angeles para proclamar aos sete ventos que o catálogo de jogos Xbox 360 do final de 2007 é o melhor de sempre da história dos videojogos. A companhia de Bill Gates e Steve Ballmer tem motivos para estar confiante no futuro da consola. De **Halo** a **Madden**, de **FIFA** a **Pro Evolution Soccer**, de **Call Of Duty** a **Guitar Hero**, quase não existe franchise de sucesso que não vá ver a luz do dia até ao Natal na Xbox 360.

À luz deste cenário, a saída de Peter Moore (o homem-forte da Xbox nestes últimos anos) dos quadros da Microsoft pode ser encarada com alguma tranquilidade. A casa está arrumada, o lançamento de Halo 3 está aí ao virar da esquina e serviços como o Live Arcade e o Video Marketplace (espaço que permite descarregar filmes e séries televisivas para o disco rígido da consola) estão a conquistar cada vez mais subscritores no mercado norte-americano. O serviço de vídeo *on demand* da Microsoft vai estrear-se na Europa no final deste ano mas, dadas as condicionantes de licenciamento para cada país, o processo decorrerá de forma faseada, arrancando inicialmente nos principais mercados europeus (nomeadamente Reino Unido, França e Alemanha).

Mas pesados os prós e contras, a verdade é que a divisão de entretenimento da Microsoft permanece o patinho feio numa companhia que é uma autêntica árvore das patacas. E não é só a Xbox 360 que está sob a mira dos analistas financeiros. O Zune, o leitor de música portátil que pretende ganhar mercado ao iPod, está a ter um desempenho aquém das expectativas: pouco mais de um milhão de unidades vendidas até à data. Se pensarmos que o iPhone da Apple vendeu mais de 250 mil exemplares em pouco mais de 24 horas...

NA NET

www.microsoft.com
www.xbox.com/pt-PT
www.zune.net
www.microsoft.com/portugal/windows/products/windowsvista

A teimosia é uma virtude?

O maior elogio que se pode fazer à capacidade de gestão de Bill Gates e Steve Ballmer é que eles nunca recuaram perante as adversidades. Muitos chamam-lhe teimosia. Outros apelidam-na de persistência.

Áreas como a publicidade online, os videojogos e o entretenimento digital estão no centro da agenda da Microsoft. A empresa quer ser um *player* importante nesses mercados e está disposta a tudo para triunfar. Nem que isso signifique perder (há quem lhe chame investir) dinheiro nessas áreas durante anos a fio. Nem o lento ritmo de vendas do Windows Vista (60 milhões de exemplares) parece incomodar a empresa sedeada em Redmond. Afinal de contas, quem obtém um lucro anual de 11 mil milhões de euros pode-se dar ao luxo de cometer algumas extravagâncias, certo?

É neste contexto que uma empresa rival como a Sony fica irritada quando alguém decide pagar cerca de 50 milhões de dólares (perto de 37 milhões de euros) à Take 2 e Rockstar Games para produzirem dois episódios exclusivos de **Grand Theft Auto 4** para a Xbox 360. Quando se tem ambição e dinheiro fresco em caixa, vale tudo no mundo dos videojogos. Especialmente se este sector for considerado uma etapa fulcral numa batalha mais abrangente: a guerra pela sala de estar. E nada melhor do que contratar um veterano da Electronic Arts, Don Mattrick, para levar a nau da Xbox 360 a bom porto.

O ANO DA MICROSOFT

13 de Junho *820 mil jogadores testam Beta de Halo 3*

5 de Julho *X360 fica 400 mil unidades aquém do previsto*

5 de Julho *Garantia da X360 alargada para três anos*

11 de Julho *Jogos e acessórios X360 superam soma das vendas Wii e PS3 nos EUA*

17 de Julho *Peter Moore abandona a Microsoft*

19 de Julho *Microsoft lucra cerca de 11 mil milhões de euros*

19 de Julho *Vista queda-se pelas previsões mínimas de vendas*

19 de Julho *Zune vende 1,2 milhões de unidades*

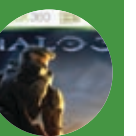
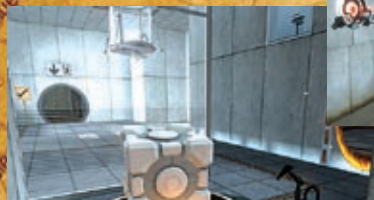
6 de Agosto *X360 custa menos 50 dólares nos Estados Unidos*

25 de Setembro *Halo 3*

ILUSTRAÇÃO: TIAGO RIO

ELECTRONIC ARTS ÜBER ALLES

Entre velhas marcas renovadas e novas apostas, a maior editora do mundo apresentou-se em Los Angeles com um conjunto de títulos que podem manter a empresa no trilho do sucesso. Mas há dúvidas no ar. «Têm havido demasiados produtos idênticos aos do ano anterior, que por sua vez já copiavam os seus antecessores», queixa-se o presidente da Electronic Arts.

NELSON CALVINHO, EM LOS ANGELES

A polémica frase do director executivo da Electronic Arts, John Riccitiello, terá o dom de espicaçar a ambição e a coragem de assumir riscos dentro da empresa a que regressou após a passagem pela sociedade de investimentos Elevation Partners. Isto apesar de ter sido o próprio Riccitiello quem, entre 1997 e 2004, conduziu a EA à dominância do mercado, graças a uma inteligente apropriação de licenças desportivas e cinematográficas que a posicionaram como a referência do entretenimento para a família. Será por isso difícil a Riccitiello fazer compreender à sua equipa que essa filosofia já não será suficiente numa indústria de videojogos em mutação. É preciso saber falar para um público cada vez mais amadurecido e receptivo à inovação.
Nos escritórios de Marina Del Rey, a Hype! verificou que muitos dos jogos apresentados mantêm a filosofia de evolução na continuidade, sem riscos desnecessários. Mas também descobriu que despontam novas coordenadas pelas quais navegar. Certezas, títulos crónicos e apostas: dividimos assim o catálogo de jogos EA presentes no EA3 (de fora ficaram pesos-pesados como **Spore**, **Crysis** e **Battlefield: Bad Company**). E, imbuídos do espírito da mítica Sunset Boulevard e da velha Route 66, lançamo-nos à estrada que conduz ao vasto horizonte do futuro da Electronic Arts.

CERTEZAS ↑ THE ORANGE BOX

Sistema: PC/X360/PS3 **Autor:** Valve
Previsão: 4º Trimestre 2007
ep2.half-life2.com

Vai ser um dos grandes lançamentos da *rentrée*. The Orange Box são cinco jogos, cinco potenciais clássicos: Half-Life 2 e Half-Life 2: Episode One (já lançados no mercado), mas também Half-Life 2: Episode Two, Portal e Team Fortress 2. Qualquer produtora gostaria de ter um destes jogos no mercado, mas a Valve, associada à Electronic Arts, vai metê-los todos numa mesma compilação.
O nome fala por si: **Half-Life 2: Episode Two** é o novo capítulo da trilogia concebida pela Valve. «Neste episódio estamos a tentar resolver todas as questões que ficaram em suspenso em Episode One. Tivemos de tirar Gordon, Alyx e as outras pessoas para fora do que restou da City 17», resume o director de Marketing da Valve, Doug Lombardi, em conversa com a Hype!.
«Em qualquer trilogia, seja "Star Wars" ou "Lord Of The Rings", o episódio do meio é o mais intenso, aquele onde os pedaços da trama se encontram. Este episódio é mais longo que o anterior e decorre em novos ambientes, ao ar livre, com novas armas e novas criaturas», continua Doug, largando uma promessa bombástica: «antes da aventura terminar, uma das principais personagens irá morrer...». A conversa faz uma curva apertada em direcção a **Team Fortress 2**, o esperado regresso do jogo de combate táctico online. O novo capítulo assume um risco controlado ao surgir com um *look* cartoonesco que dificilmente se associa a First Person Shooters hardcore. Mais uma vez, o jogador pode escolher uma de nove classes. Desde o Demoman, especialista em armadilhas; ao resistente e artilhado Heavy; passando por especialistas em pirotecnia e em infiltração; haverá de tudo para todos os gostos. **Portal** parece um bónus no meio dos gigantes, mas pode vir a tornar-se um caso sério – pelo menos o trailer que há uns tempos correu a Internet causou furor. «Tem muito apelo mainstream. Os jogadores de consolas e mulheres são muito seduzidos pelo ambiente mais relaxado e cerebral. Gostam de gizar novas formas de resolver os puzzles. Porque a solução não está determinada», confirma Doug. Tudo por causa do conceito intrigante: a acção dispensa os combates e assenta sobretudo em puzzles que brincam com as noções de Física. O jogador manipula objectos e abre portais, em qualquer ponto do cenário, que podem ser usados para aceder a qualquer outro ponto. A combinação da abertura de portais e de manipulação da gravidade cria uma infinidade de possibilidades que podem ser aproveitadas criativamente pelos jogadores. É provavelmente a experiência mais radical presente em L.A.

CERTEZAS ← ROCK BAND

Sistema: X360/PS3/PS2 **Autor:** Harmonix
Previsão: 1º Trimestre 2008
www.rockband.com

A dupla de jogos Guitar Hero é uma das principais responsáveis por converter pessoas que normalmente nunca pegariam num videojogo. A proposta destes títulos da Harmonix – pegar numa Gibson de plástico e imitar os grandes heróis da guitarra ao som de hinos rock – tem um apelo universal que vai muito para lá dos habituais géneros. Rock Band é a nova proposta da produtora, mas desta vez o espírito do génio virtuoso e individualista é substituído pelo conceito de banda. A guitarra permanece no centro da acção, mas a ela juntam-se um baixo, um microfone e até uma bateria. A guitarra, desta vez uma réplica da clássica Fender Stratocaster, apresenta como novidade cinco botões adicionais que servem para fazer *finger tapping*, e a existência de um vocalista acrescenta um *frontman* à banda (ao mesmo tempo que rouba "clientes" a jogos como SingStar), mas foi a bateria a novidade mais procurada em Los Angeles. A estrutura de plástico é resistente e... divertida, em particular quando proporciona ao baterista alguns *breaks* espectaculares (as notas surgem no jogo exactamente da mesma forma que para a guitarra). Na sala onde pudemos experimentar Rock Band, o ambiente era tal e qual o de uma garagem de ensaios. Havia berros e gente a abanar a carola e a aplaudir os "artistas" como se estivessem num concerto a sério. A ligação da Harmonix à MTV abre portas para uma *playlist* de canções ainda mais ambiciosa, enquanto a distribuição pela EA deixa sonhar com um sucesso massificado. Está confirmada a disponibilidade de álbuns completos para jogar (um tiro em cheio), como é o caso do emblemático "Nevermind" dos Nirvana, para além de faixas dispersas de artistas como os Metallica, Ozzy Osbourne, David Bowie, The Hives ou The Ramones. Acrescente-se a opção de jogar online – cada músico pode ficar em casa com o seu próprio instrumento e tocarem em conjunto – e temos tudo para apostar em Rock Band como candidato a clássico instantâneo. Fica por revelar como será o modelo de negócio: se for preciso comprar cada instrumento separadamente, a diversão provocará um enorme rombo financeiro. Por outro lado, a sua grande mais-valia é ser jogado em grupo. Terá a mesma piada a solo, sem todos os instrumentos?

CERTEZAS → MERCENARIES 2

Sistema: PC/X360/PS3/PS2 **Autor:** Pandemic Studios **Previsão:** 30 Novembro
www.mercs2.com

Mercenaries: Playground Of Destruction, jogo de acção que colocava o jogador no papel de um mercenário em missão na Coreia do Norte, teve um sucesso apreciável, recolhendo boas impressões junto da crítica e uma boa adesão por parte do público. Para além disto, provocou alguma polémica junto do governo da Coreia do Sul, que o baniu do mercado com receio de que a sua comercialização pudesse criar maior tensão diplomática junto da vizinha do norte, com quem mantém uma relação periclitante há muito tempo.
Em Mercenaries 2 há algumas novidades, mas a polémica é idêntica. A premissa e a mecânica mantêm-se quase na mesma, mas o novo cenário, a Venezuela, já provocou uma reacção do governo deste país, que acusou a Casa Branca e a Pandemic de usarem o jogo como arma de propaganda para colher o apoio do público americano a uma invasão ao país governado por Hugo Chávez.
São acusações que o principal autor do jogo, Scott Warner (formado em Relações Internacionais) rejeita. «Precisamos de recorrer a cenários plausíveis para a localização do mercenário, um palco de guerra com o qual ele possa lucrar. Queremos cenários que justifiquem a existência de várias facções. Nesse sentido, a Venezuela, como a Coreia do Norte anteriormente, é um cenário actual que faz sentido para os jogadores. Não temos qualquer ideologia ou mensagem política que queremos fazer passar. É uma história sem moral, que não toma partido». Atirada para o lado a polémica, Mercenaries 2 recupera o estilo do primeiro jogo – uma espécie de Grand Theft Auto militarista que substitui as cidades americanas das obras da Rockstar por cenários de guerra no Terceiro Mundo. Maior e melhor, como qualquer sequela que se preze. Os cenários têm óptimo aspecto – a profundidade de campo deixa o olhar perder-se em montanhas e selvas tropicais, assim como efeitos visuais do impacto dos disparos na água, ou de florestas em chamas. Partindo da filosofia "what, not how" (o quê, não como – basicamente é dizer ao jogador o que fazer, mas não como o fazer), a Pandemic criou um espaço de recreio em que se cumprem missões da forma que melhor se entender. Tudo é destrutível, todo o equipamento é utilizável, o espaço pode ser explorado livremente. Há outras novidades, com o pedido de bombardeamentos aéreos de todo o tipo – desde napalm a um tapete de bombas – e minijogos para capturar viaturas de combate aos inimigos (curtas sequências em que o jogador tem de premir nos botões correctos no tempo certo).

CRÓNICOS

FIFA 08

Sistema: Todos **Autor:** EA Canada
Previsão: 4º Trimestre 2007
www.fifa08.ea.com

Há pelo menos uma versão do novo FIFA que promete marcar a diferença: a da Wii. E foi exactamente essa a que esteve presente em Los Angeles para jornalista ver. Espreitámos uma partida na consola da Nintendo: como é que o jogo tira proveito dos comandos da Wii? Será sequer possível criar uma experiência de jogo fluida usando a tecnologia de detecção de movimentos da consola? O facto de FIFA 08 ser o único jogo no evento a disponibilizar um manual de utilização dos controlos (sete páginas A4 ilustradas) faz temer pela sua intuitividade. Folheando o documento percebemos que mover os futebolistas (via Nunchuk) e executar movimentos simples como passar (botão A e B do Wii Remote), chutar (dar um safanão com o comando, para cima ou para baixo conforme o tipo de remate que se pretende) ou colocar a bola em jogo num arremesso lateral (usar os dois comandos para simular o gesto de atirar a bola com as mãos) são acções simples e intuitivas de executar. Já gestos técnicos mais refinados como "tabelinhas" (segurar botão C + A, A) ou cruzamentos rasteiros (segurar A + B, B) levantam dúvidas. Ironicamente, para sermos habilidosos com os pés em FIFA 08 para a Wii será necessário sobretudo ser hábil com... as mãos. Felizmente, uma Football Academy ajuda o jogador a tornar-se numa lenda do desporto-rei. O modo Family Play coloca o controlo dos movimentos dos futebolistas totalmente nas mãos da consola, limitando-se os jogadores a premir os botões para passar e rematar. O escasso tempo disponível para experimentar FIFA 08 não permitiu sair de Los Angeles com certezas, mas certo é que saímos com enorme curiosidade. A versão Wii é uma aposta forte da EA, algo visível na presença de conteúdos próprios, como os minijogos (por exemplo matraquilhos ou usar o Wii Remote para dar toques numa bola); no suporte de partidas online entre jogadores; ou ainda na abordagem diferente à utilização da câmara, que mostrará a acção a partir de uma perspectiva aérea, a dois terços (algo na onda de um Sensible Soccer). Contas feitas, o novo FIFA, na Wii, deverá ser uma experiência singular.

CRÓNICOS

SIMCITY SOCIETIES

Sistema: PC **Autor:** Tilted Mill
Previsão: 9 Novembro
simcity.ea.com

No regresso da clássica série SimCity aos PCs, a novidade é que a simples construção e gestão de cidades ficaram para trás. Agora vai ser possível construir ambientes, culturas e padrões de comportamento social, tudo com o objectivo de criar verdadeiras cidades temáticas. Cidades assombradas, burgos renascentistas, metrópoles do futuro, urbes em pleno regime policial e submetidas à Lei Marcial: a imaginação será o principal limite à obra do autarca virtual. Com 350 edifícios que percorrem estilos arquitectónicos de diversas épocas e até de reinos da fantasia, o problema vai ser o da escolha. O rumo que o jogo está a assumir faz especial sentido se pensarmos que a autora, Tilted Mill, conta nas suas fileiras com vários ex-membros da Impressions, com responsabilidades na autoria de jogos como Caesar, Zeus e Pharaoh.

Segundo a Electronic Arts, em SimCity Societies será necessário explorar um novo tipo de recursos: as Energias Sociais. São estas forças que definem o bem-estar das cidades e comportamento que será possível observar nas suas artérias: mais orientado para o consumo, para a criatividade, mais policial ou mais religioso.

Naturalmente que um jogo desta natureza carece de tempo para ser apreciado, mas o que vimos em Los Angeles deixou-nos bem impressionados.

APOSTAS

ARMY OF TWO

Sistema: X360/PS3 **Autor:** EA Montreal
Previsão: 16 Novembro
www.ea.com/armyoftwo

É um dos jogos que mais curiosidade despertou ao longo de 2007. E com razão. A acção intensamente cinematográfica, inspirada nos blockbusters de acção dos anos 80, é o factor de sedução mais imediato. Mas a característica mais amplamente falada é a sua acção cooperativa. Salem e Rios, dois mercenários, estão sempre presentes no ecrã, podendo ser controlados por dois jogadores, ou apenas um jogador – e nesse caso o segundo soldado fica a cargo de uma inteligência artificial dinâmica capaz até de tomar decisões que não se conformam com as do parceiro humano. Os desafios só serão ultrapassáveis em equipa: numa cena, um dos soldados conduz uma empilhadora enquanto outro vai sentado nos garfos do veículo e dispara sobre os inimigos. Noutra cena, um dos "heróis" ajuda o outro a saltar por cima de um muro ou a atingir um ponto elevado para obter uma linha de tiro. E, quando um é atingido, a sua vida fica depositada nas mãos do outro. Apesar de toda esta sincronia, Salem e Rios não são os melhores dos amigos. Só a necessidade junta os dois militares, que embirram com o outro sempre que podem, manifestando-o de todas as formas, até através de voz – o jogador está sempre a ouvir os comentários do parceiro controlado pela consola, mas também pode usar auscultadores e microfone para responder à altura, esteja a jogar com a inteligência artificial, que "ouve" os comandos de voz, ou a meias com um amigo (particularmente útil nas partidas online). A EA está a criar uma obra em que as armas mandam, mas as personagens são quem fala mais alto.

APOSTAS

SKATE

Sistema: X360/PS3 **Autor:** EA Black Box
Previsão: 21 Setembro
www.ea.com/skate

É corajosa a entrada da Electronic Arts no mundo do skate. O próprio produtor associado, Jay Balmer, reconheceu perante a Hype! que destronar Tony Hawk's Pro Skater, jogo com historial de qualidade e adesão de público à prova de bala e o apoio de um herói do skate, seria tarefa perto do impossível. A solução para contornar o problema passa por diferenciar pela inovação.
«Tony Hawk's Pro Skater é um jogo que passa sobretudo por *combos*, truques especiais, conquista de pontos. O nosso jogo é mais sobre a experiência do skateboarding», garante o simpatiquíssimo Jay, ele próprio um fervoroso praticante de skate há 31 anos. Claro que os malabarismos característicos deste desporto são uma parte importante de SKATE, mas aqui «trata-se mais de recriar a sensação física». E para conseguir recriar essa fisicalidade do skate, o método de controlo Flickit – que funciona à base dos joysticks analógicos do *gamepad*, dispensando o esmagar e combinar de botões - é fundamental.
O manípulo esquerdo controla o corpo e a direcção do skater; o direito controla a prancha. Os gatilhos são as "mãos" do skater: servem para agarrar a prancha. Reconhecendo padrões de jogo e variações na velocidade e precisão do jogador, o Flickit permitirá, promete Jay, criar um estilo personalizado. Não haverá truques bloqueados: a progressão terá a ver apenas com a habilidade do jogador, tal como um skater só progride praticando. Então estamos perante algo que é mais uma simulação do que um jogo com instintos arcade? «Sim, é uma simulação, mas uma simulação divertida». A liberdade é uma condição essencial do skate, e a enorme cidade do jogo, livre de explorar, ajudará a atingir essa independência de movimentos, assim como a existência de liberdade de expressão dos jogadores através da criação da sua própria personagem, seja através do rosto, do calçado e das roupas que veste, do penteado que usa ou do aspecto da prancha. E em cima de tudo isto ainda haverá a possibilidade de jogar online. A EA parece estar a fazer um bom trabalho em SKATE e dificilmente alguém lhe poderá aqui apontar o dedo no que toca a inovação.

APOSTAS

HELLGATE: LONDON

Sistema: PC **Autor:** Flagship Studios
Previsão: 2 Novembro
www.hellgatelondon.com

Um Diablo 2 futurista inspirado por First Person Shooters: parece-nos uma forma eficaz, ainda que simplista, de resumir o primeiro jogo da Flagship Studios, fundada precisamente por um dos mentores dos jogos da Blizzard. Ou talvez não seja assim tão disparatado. É impossível olhar para Hellgate e não pensar que estamos, como em Diablo, perante um jogo de role-play que de role-play tem pouco. O desenvolvimento de personagens e a estrutura de missões são reduzidos ao mínimo denominador, apenas o suficiente para dar mais textura a um jogo que assenta no ritmo forte da acção – aqui como num First Person Shooter.
O jogo empurra-nos para uma Londres pós-apocalíptica dominada pela magia e por criaturas demoníacas – bom, nada de original e de único, por certo. O presidente da Flagship, Bill Roper, aponta-nos então para uma estrutura mais aberta, com múltiplos caminhos e, na verdade, para a promessa de infinita jogabilidade, graças à geração aleatória de níveis, objectos e missões, garantindo que nunca uma experiência de jogo será repetível – uma filosofia herdada de Diablo 2 e que os jogadores mais recentes poderão associar, por exemplo, às *instances* de World Of Warcraft.
A presença de facções, três, cada uma com personalidade e estilo de jogo próprios, acrescenta profundidade, mas é sobretudo importante para enriquecer uma experiência online para múltiplos jogadores, que poderão escolher juntar-se em acção cooperativa – cumprindo missões lado a lado.
A história da Blizzard e, estamos em crer, da Flagship, é a de jogos que, no papel, levantam suspeitas de superficialidade. Mas quem conhece as obras desta malta sabe que, na prática, poucos conseguem produzir obras com mundos tão coesos e com uma jogabilidade tão equilibrada e viciante. Por isso é com expectativa que esperamos pela chegada deste Inferno a Portugal.

CINEMA DISCUTE ARTE DOS VIDEOJOGOS

Um crítico e um realizador de cinema discutem fervorosamente o estatuto dos videojogos enquanto forma de arte. Ralham as comadres... descobrem-se as verdades? **NELSON CALVINHO**

Roger Ebert é o mais popular crítico de cinema norte-americano da actualidade. Clive Barker é autor de novelas de terror e assina obras da mesma verve no cinema. Ambos estão envolvidos num pingue-pongue sem tréguas para dar a resposta a um tema que ocupa cada vez mais páginas de revistas, jornais e de Internet. Mas haverá nesta troca de palavras algum valor interpretativo, hermenêutico?

De um lado do ringue, com centenas de críticas e a co-autoria do argumento de uma das grandes obras do exploitation, "Beyond The Valley Of The Dolls" (Russ Meyer, 1970), temos o crítico. «Os videojogos, pela sua natureza estrutural, requerem escolhas dos jogadores, o oposto da estratégia do cinema e literatura sérios, que requerem controlo autoral», argumentava Ebert em 2005, porque «a arte procura liderar-nos para uma conclusão inevitável, não para uma orgia de escolhas».

«Ninguém foi capaz de citar um jogo digno de comparação com os grandes dramaturgos, poetas, cineastas, romancistas e compositores (...). Para a maioria dos jogadores, os videojogos representam uma perda das horas preciosas que temos disponíveis para nos tornarmos mais cultos». Como chega Ebert a esta conclusão? O próprio explica. «Sei por definição que a maioria dos jogos envolve 1) apontar e disparar, em diversas variações e tramas; 2) caçar tesouros, como em **Myst** e 3) controlo do resultado final por parte do jogador. Estes atributos têm pouco a ver com arte, têm mais a ver com desporto».

Do outro lado, de fato negro, está o mestre do horror. «É uma treta. Este é um *medium* com pouco mais que duas décadas de vida, e ele [Ebert] está a dizer, oh, ainda não há nenhum "Guerra e Paz" – claro que não há!», protestou Barker numa palestra no recente Hollywood & Games Summit, evento dedicado precisamente à discussão das relações entre o cinema e os videojogos.

«Ebert tem obviamente uma visão estreita do que este *medium* é, ou pode vir a ser. (...) Podemos debater para sempre o que é arte. Mas se uma experiência vos comove, de uma forma ou outra (...) penso que merece ser estudada seriamente». E acrescenta: «o problema de Roger Ebert é ele pensar que não pode existir arte se existir alguma maleabilidade na narrativa (...) E é aí que ele está errado. Porque os artistas podem colocar lá dentro todas as opções».

Ebert e Barker, Barker e Ebert. De um lado a demagogia de crítico com um conhecimento ostensivamente limitado dos videojogos enquanto *medium*, e circunscrito aos êxitos comerciais promovidos pelas máquinas de marketing mais poderosas. Do outro um autor com semelhante falta de compreensão sobre os valores intrínsecos dos videojogos e da arte, e com algo a ganhar com esta discussão: Barker está prestes a lançar um novo jogo, **Jericho**.

O resultado final é pobre e confuso.

A questão da autoria fechada versus interactividade, esquecendo as instalações artísticas interactivas e a discussão em torno do seu valor;

A colocação do debate sobre a enunciação da arte ao nível das emoções e das narrativas, em detrimento da estética;

A importância para o debate da contradição (ou falta dela) do comercial para muitos versus o "artístico" para alguns;

Para além de tudo isto, faltou a reflexão sobre a própria significação de videojogo. Nem uma palavra sobre o que define a sua linguagem e estética essenciais, nem uma reflexão sobre obras – jogos – e não sobre o *medium* em abstracto. O cinema, a literatura, a música, não serão arte enquanto tal, mas o resultado de uma série de corpos artísticos.

O mais perturbador: porque se faz o debate sobre os videojogos como arte (ou não) de fora para dentro e não de dentro para fora, isto é, a partir dos principais interessados: os autores de videojogos?

NA NET

Sites Relacionados:

http://rogerebert.suntimes.com

Jericho é o novo jogo do romancista e realizador de terror, Clive Barker. Será um exemplo de videojogo enquanto forma de arte, ou Barker está apenas interessado em ganhar visibilidade?

HEAVENLY SWORD

BLOCKBUSTER A CAMINHO

Ser ninja: executar manobras de ataque frontal aos sentidos, conquistar pela força dos meios, dar a perceber ao mundo a sua presença a qualquer custo. **NELSON CALVINHO, EM CAMBRIDGE**

Dizem-me que não, que tem antes a ver com furtividade. Com ser capaz de passar despercebido. Com guerrilha. Com ataques selectivos. Bom, não foi nada disso que vi em Cambridge, na Inglaterra, onde a Ninja Theory se barricou para preparar o primeiro grande blockbuster da PlayStation 3. Por ali mora um desejo ambicioso de fazer algo que perdure na memória futura.

Heavenly Sword é, desde há coisa de um ano, uma das principais armas que a Sony tem vindo a afiar para o ataque ao mercado da nova geração de consolas: a batalha de 2007 promete ser fratricida e fazer a contagem das baixas atingir valores terríveis. Nada que faça a guerreira Nariko embainhar a Espada Celestial (a Heavenly Sword do título) e fugir da arena com o longo cabelo cor de fogo enfiado entre as atléticas pernas. Porque nada deve temer quem tem o marketing da Sony, o músculo da PlayStation 3, o talento de Andy Serkis e a criatividade da Weta Digital do seu lado.

A narrativa de Heavenly Sword, drama de artes marciais de proporções chinesas, conta-se de uma penada.

Nariko está a morrer. Muito aceleradamente, tal é o compromisso de empunhar a espada sagrada que dá nome ao jogo. A lâmina tem um poder extraordinário, permitindo executar as mais graciosas coreografias de morte, temida por exércitos. É a única solução para levar a cabo a vingança sobre o Rei Bohan e as suas tropas, responsáveis pelo massacre que dizimou o clã de Nariko. Em troca, a espada quer a vida da guerreira. É que a Heavenly Sword foi forjada para ser brandida pelo punho de um guerreiro divino, e Nariko é apenas... uma mulher mortal.

Esta premissa de contornos faustianos marca o arranque de uma aventura que acompanha de perto os ensinamentos do cinema de acção, com a inspiração nos *wuxia* de Hong Kong assumida desde o início e a reflectir-se em todo o jogo. Nos cenários arrebatadores, entre exuberantes florestas orientais e desertos saturados de luz e cor, ou até templos e palácios entre o decadente e imponente. Na inspiração do Manga nipónico e do folclore chinês na estética das personagens. E, naturalmente, no bailado em que se torna cada confrontação com os lacaios de Bohan. Os ataques de Nariko dividem-se em três estilos (*stances*): Speed, Range e Power. Trata-se de uma mistura de ferozes golpes corpo a corpo e ataques à mão armada evocativa de jogos como **Soul Calibur**, **Ninja Gaiden** e **God Of War**, mas principalmente, e de novo, dos *wuxia*. Nariko brota energia, carnalidade e plasticidade à medida que rebola, pontapeia ou paira graciosamente no ar. Kai, a irmã adoptiva de Nariko, que o jogador também controlará em alguns pontos da aventura, move-se como um felino: ágil, silenciosa e mortífera.

A importância de ser emotivo

A Ninja Theory compreendeu que o envolvimento emocional é uma parte integral e incontornável de um jogo que se pretende fortemente ancorado na narrativa e nas personagens. Essa preocupação manifestou-se desde a fase de delineação dos primeiros esboços das personagens, criadas pelo artista de serviço da Ninja, Alessandro Taini, até ao recrutamento de Andy Serkis para o inovador papel de director dramático do projecto. O actor, que deu corpo e voz à personagem Gollum na trilogia "The Lord Of The Rings" e também ao gorila com problemas de gigantismo em "King Kong" (ambos filmes de Peter Jackson), é responsável pela direcção de actores de Heavenly Sword e pela realização das sessões de captura de movimentos do jogo, desempenhando ele próprio o papel do vilão Bohan.

A entrada de Serkis no projecto representou uma mudança de rumo em direcção a voos mais ambiciosos. Com Serkis entrou a Weta Digital, estúdio neozelandês que desenvolveu os efeitos e cenários dos já referidos filmes de Peter Jackson, e que contribui decisivamente para a complexidade emocional do jogo, graças a uma nova abordagem à captura de movimentos. Como explicou à Hype! o director criativo da Ninja Theory, Tameem Antoniades, «em "Lord Of The Rings" capturavam o corpo de Andy Serkis, ficando para mais tarde a dobragem da personagem. Em "King Kong" capturavam o seu rosto, que depois era sobreposto no corpo do macaco. O que fizemos em Heavenly Sword foi capturar o corpo, rosto e voz dos actores ao mesmo tempo. Foi como se estivéssemos a filmar um actor num filme. E isso foi importante para as interacções entre actores». No futuro, sonha Tameem, «espero que olhem para este período e o reconheçam como aquele em que os videojogos se tornaram num veículo para a arte da representação». Para Andy Serkis, mestre da captura de movimentos, esta tecnologia de Full Motion Capture «é libertadora para os actores, porque permite fazer tudo, ir a todo o lado, sem os limites do nosso próprio corpo e rosto. Podemos ser quem quisermos».

> ### WUXIA, NOVA ATRACÇÃO DO OCIDENTE
> ***Wuxia é o «género cinematográfico baseado em aventuras de artes marciais e espadachins, passados normalmente num passado mítico, em que os guerreiros eram dotados de aptidões sobre-humanas, como, por exemplo, a de desafiar a gravidade» (vide www.asia.cinedie.com). No cinema, a acção caracteriza-se pelo uso de elásticos e trampolins que permitem os malabarismos mais incríveis – uma técnica que influenciou a acção de filmes como "The Matrix".***

It's alive!

Com esta ferramenta na mão, a equipa de design gráfico e de animação da Ninja Theory partiu para a construção de personagens que pretendiam incrivelmente reais e palpáveis, mas ao mesmo tempo icónicas, fugindo ao efeito conhecido por "Uncanny Valley". Em traços gerais, segundo esta teoria, quanto mais fotorrealistas forem as personagens, mais o olhar humano se fixará nos pormenores, nas falhas que as diferenciam da realidade, rompendo assim a ilusão e a empatia permitida por personagens icónicas e provocando uma resposta emocional negativa.

Para o responsável pela modelação e animação dos rostos das personagens, Stuart Adcock, a guerreira Nariko «rege-se pelos parâmetros do mundo real e da Física, mas tem uma imagem maior que a vida. Tudo em Heavenly Sword é dessa forma. Os cenários do jogo não se assemelham a lado algum do mundo, mas apresentam uma beleza real, que é muito apelativa». É assim, de facto. Acreditamos imediatamente no universo e personagens que nos são apresentados, mas sentimo-nos transportados para um universo imaginário. «É por isso que não usámos fotografias. Fizemos muito trabalho manual, esculpindo o rosto das personagens e procurando o detalhe no software: os poros na pele, os sulcos nos lábios. O poder da PS3 permitiu-nos fazer a luz reagir a todos esses detalhes faciais: as cores a mudarem, como se se visse o sangue sob a pele e houvesse uma temperatura nas sombras, os lábios parecerem mais húmidos, os olhos com múltiplas camadas», esmiuça Stuart.

O próximo passo foi introduzir em Nariko um sopro de vida e permitir que ela transportasse todas as expressões que os actores fossem capazes de produzir nas sessões de captura de movimentos. «A melhor forma de o fazer é pedir às actrizes para originarem toda uma escala de emoções, através dos músculos faciais, e capturar o movimento dessa gama de músculos, que nos dão uma capacidade de expressão emocional ilimitada».

Filmes interactivos

Uma narrativa cativante saída da pena de Rhianna Pratchett, filha do romancista Terry Pratchett (conhecido do universo "Dis-

«A violência é um tema muito interessante. Mas em Heavenly Sword o nosso foco é na elegância e beleza. O combate é como um ballet. Não fazemos nada gratuito, como arrancar cabeças...» ***Nina Kristensen***

cworld"), cenários sedutores e personagens com um desempenho dramático capaz de suscitar emoções: vão-se riscando da lista os ingredientes necessários para cozinhar um jogo capaz de envolver e comover. Mas como transportar tudo isso para o palco da acção? Sequências cinematográficas (as chamadas *cutscenes*) desenvolvem a trama, mas não são interactivas. Qual a sua real importância em oposição a questões básicas de jogabilidade, como a inteligência artificial, o uso da câmara ou o sistema de combate, pergunto a Tameem Antoniades. «Um jogo funcionará sem uma história e uma história funcionará sem um jogo. Mas o objectivo é juntá-los e criar uma experiência melhor que as partes, e fazer o jogador perceber que está a jogar por um motivo e acreditar nas personagens. Neste jogo as pessoas querem a história, porque vêem a emoção exprimida nos olhos das personagens e passam a sentir uma empatia com elas. Investem emocionalmente no jogo e quando voltam à acção o combate passa a ser pessoal». Replico que alguns designers, como Peter Molyneux, advogam que os estúdios devem perseguir essa resposta emocional no jogador, mas fundindo a narrativa na experiência interactiva. Porque as *cutscenes* não são uma parte daquilo que se entende como jogo. São filmes enxertados na experiência interactiva. «A nossa abordagem levou-nos a tocar diversos níveis. Há muitas cenas cinematográficas que se desenrolam no interior do próprio jogo», começa por esclarecer Tameem. «Usamos muitas acções scriptadas e com recurso à captura de movimentos dos actores no ambiente de jogo. Noutro nível, temos sequências cinematográficas interactivas com várias ramificações [N.R.: os chamados *quick time events*: o jogador prime um botão no momento certo para desencadear uma acção, vantajosa ou não]. E ainda a outro nível usamos Picture in Picture: no meio da acção uma janela salta e mostra-te o desempenho dramático de uma personagem principal, em grande plano. E o nível final, importante para estabelecer uma história, é ir para as sequências cinematográficas. Acho que todos os níveis têm um lugar. Não deve haver uma regra que exclua qualquer uma das abordagens».

Produção de luxo

A sede cinematográfica da Ninja Theory tem vantagens e desvantagens. No plano positivo, inspirou a utilização de práticas como a criação de vastos cenários, com enorme profundidade de campo, onde não será invulgar movimentarem-se exércitos de até 2.500 soldados. A utilização de múltiplos planos de foco na mesma imagem faz sobressair a acção onde ela importa mais.

Um dos porta-vozes do drum 'n' bass, Nitin Sahwney, foi convidado a participar na composição da banda sonora, e a Play It By Ear, responsável pelos efeitos sonoros de "Crouching Tiger, Hidden Dragon" e "Mission: Impossible 3" contribui para a textura sonora do jogo.

Num plano menos positivo, a opção por um ângulo de câmara fixo, que conduz o olhar do jogador para onde os autores querem, cria obstruções à visibilidade.

Com o jogo prestes a invadir as lojas, parece pouco provável que Heavenly Sword não se torne no primeiro grande sucesso da PlayStation 3. A estratégia de marketing foi construída com mãos de cirurgião. Não só pelos valores e nomes envolvidos na produção, mas por acções inovadoras. Como o lançamento inédito da demonstração do jogo na série de culto "Heroes", mostrando-o a uma audiência planetária. Ou como as cinco curtas de animé distribuídas em Agosto através da PlayStation Network. Em Portugal, o jogo contará com um elenco onde pontificam nomes como Margarida Vila-Nova, Inês Castel-Branco, Ricardo Carriço, Nuno Melo ou José Wallenstein.

A confiança no sucesso é tal que já estão a ser escritos os argumentos para um segundo e terceiro episódios. E, com tanto amor ao cinema, porque não um filme?

NA NET

Sites Relacionados:

www.ninjatheory.com

Nariko, o fogo

«Quando cheguei ao projecto, Nariko era apenas uma rapariga chinesa normal com cabelo preto, por isso a primeira decisão que tomei foi transformá-la numa personagem mais forte, mais icónica. A ideia do cabelo apareceu porque precisávamos de algo forte para dar a Nariko um aspecto poderoso. A minha ideia foi torná-lo vermelho. Antes tinha o cabelo solto e depois mudámos para o rabo-de-cavalo longo, que é muito mais icónico, mais elegante: quando ela se movimenta o rabo-de-cavalo move-se com ela. Gosto que tenha um aspecto de labareda, porque tem uma cor vermelha bonita... mas se lhe tocares pode ser perigoso. Nariko é bonita de se ver, mas perigosa. Tentámos muitas variações para termos a certeza de que era isto que queríamos. Demos-lhe um aspecto mais de bárbaro, com um *feel* oriental. A certo ponto chegou a ter o cabelo azul. Acabámos por voltar à ideia original e acrescentámos-lhe um quimono. A roupa tem de ser muito simples para não nos distrair de quem ela é. Ela é o cabelo, é poderosa» - *Alessandro Taini.*

Kai, a gata

«Gosto particularmente de Kai. No início era para ser um homem, um simples arqueiro. Mas no guião tornou-se mais interessante ter uma personagem feminina, uma irmã de Nariko, para que se pudessem entreajudar. A minha ideia foi transformar a animação de forma a que ela se movesse como um gato. Por isso tive o animador ao meu lado o tempo inteiro, a pensar o que seria possível fazer. Até a roupa, o cabelo, a cabeça de Kai tinha de fazer lembrar um bocadinho um gato. Ela é um espírito livre e a pintura no seu rosto representa isso mesmo. Para criar esta personagem inspirei-me em revistas orientais e de moda, aproveitar os acessórios dessas modelos e traduzi-los para um mundo de fantasia, mas mantendo a simplicidade, que é o mais importante numa personagem, para reconhecer os seus traços mais fortes: Kai, a gata. Não é preciso dizer mais nada» - *Alessandro Taini.*

Rei Bohan, o clássico

«Para a criação do rei tive uma abordagem completamente diferente a partir do momento em que soube que Andy Serkis se juntava a nós. Normalmente parto de um esboço, de uma roupa, mas neste caso arranquei logo com uma pintura porque queria dar ao Andy uma prenda de boas-vindas. Inspirei-me em antigos mestres da pintura. Inspiro-me em Rembrandt e nas luzes e nos ambientes de Caravaggio. Penso que a melhor forma de ser original quando se criam mundos de fantasia é olhar para o nosso passado. Ele ficou muito contente. Depois passei para o guarda-roupa. Há um corvo que está sempre junto do rei, quase como se fizesse parte da sua indumentária. A roupa do rei é uma tentativa de traduzir as vestimentas de um samurai em algo mais poderoso, mais metálico» - *Alessandro Taini.*

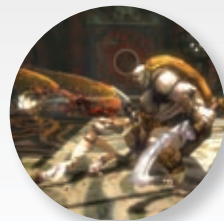
SPEED STANCE

A espada divide-se em duas. É o estilo de combate mais rápido, complexo e profundo dos três estilos usados por Nariko. Tem imensos contragolpes, bloqueios, estocadas e evasões.

RANGE STANCE

As duas espadas têm correntes e são usadas para arremessá-las à distância. Estilo ideal para dispersar um grupo de inimigos que cerce Nariko. Mas é a mais fraca das stances.

POWER STANCE

As duas lâminas unem-se numa espada gigantesca. É a mais forte das stances, mas também a mais lenta. Ideal contra inimigos mais poderosos, com mais carapaças mais resistentes, e mais lentos.

BLOQUEIOS E CONTRAGOLPES

Quando atacam, os inimigos são rodeados por uma aura de uma cor que corresponde à stance que o jogador deve usar para bloquear o ataque: vermelho para Range; azul para Speed; e amarelo para Power Stance. O timing define se um bloqueio é apenas defensivo ou fatal.

SIXAXIS

Agitar o Sixaxis permite saltar no ar para entrar em combate aéreo. A função tilt permite ainda controlar a orientação de balas de canhão, flechas e outras armas de arremesso (efeito aftertouch).

KAI

Os níveis em que controlamos Kai assemelham-se a **Gears Of War**: ataques de cobertura e câmara sobre o ombro quando se procura um tiro certeiro com a arma de serviço, a besta.

Alessandro Taini

É o responsável pela criação dos conceitos artísticos que servem de ponto de partida para a criação do universo de Heavenly Sword e das suas personagens.

ZX SPECTRUM: 25 ANOS
A VELHA CONSOLA DA NOVA GERAÇÃO

No princípio dos anos 80, a informática era um luxo das empresas e institutos de ensino. Mas em 1982 a Sinclair Research lançou o ZX Spectrum, um computador acessível à bolsa do cidadão comum. A revolução saiu à rua. **JORGE VIEIRA**

ROBOCOP

TURRICAN

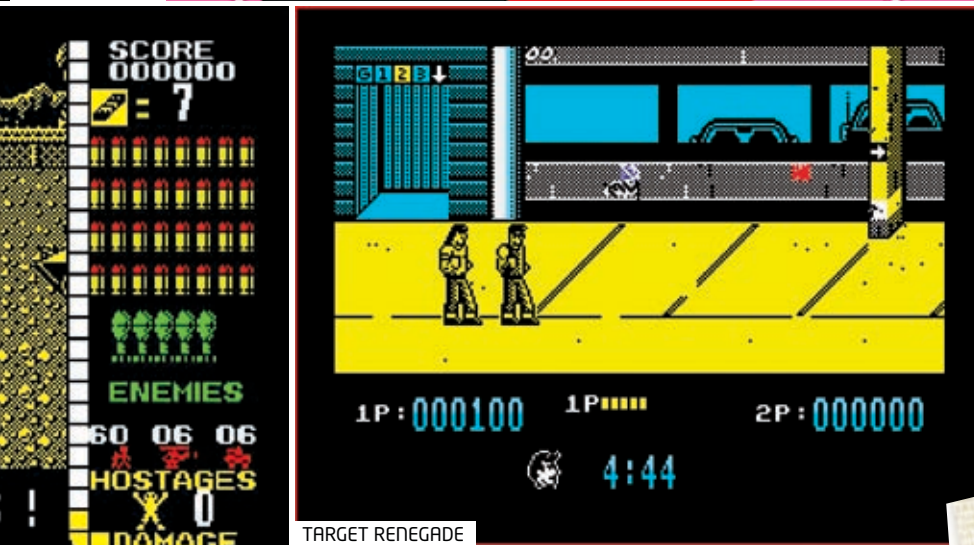
BACK TO SKOOL

OPERATION WOLF

TARGET RENEGADE

O Pedro tinha 13 anos em 1982. Vivia em Lisboa, a sua família estava bem na vida e era um aluno irrepreensível, estando a caminho do ensino secundário com óptimo aproveitamento.
O Pedro vivia fascinado pelo mundo da electrónica e o seu pai, sempre que podia, alimentava-lhe o vício. No Verão desse ano, o senhor Martins deslocou-se a Londres numa viagem de negócios e trouxe na bagagem um microcomputador: o ZX Spectrum 48K. O Pedro estava longe de imaginar que a sua recompensa por ter passado para o sétimo ano de escolaridade iria ser um dos principais rastilhos do boom informático dos anos 80.
Geralmente, a curiosidade científica levava o Pedro a trocar de passatempo como quem troca de camisa todos os dias. Mas desta vez era diferente. Aquela máquina preta com botões de borracha e tiras coloridas enfeitiçava-o a cada dia que passava. Era possível criar pequenos programas e animações gráficas e guardá-los para a posteridade ligando-se um gravador de cassetes áudio ao computador. Que revolução!
Curiosamente, quando eu e mais alguns amigos nos juntávamos em casa da família Martins, não eram os programas em linguagem BASIC que nos despertavam a atenção. O anfitrião sentia-se desiludido com a reacção aos seus trabalhos, era natural. Mas ninguém estava muito interessado em programar no ZX Spectrum: o que queríamos mesmo experimentar eram os jogos, portais televisivos para uma realidade virtual feita de luz e sons. Para muitos, o primeiro contacto com o Spectrum foi tão ou mais memorável do que o dia em que se tornaram homens. Jogos como **Deathchase**, **High Noon** ou **Manic Miner** despertavam o Indiana Jones que havia dentro de nós. O sonho comandava a vida mas estes sonhos assumiam tons psicadélicos a partir de paisagens coloridas e figuras de traço minimalista. Entretanto, o punk e o disco davam lugar à pop de Michael Jackson ou à música electrónica dos Duran Duran. Sopravam ventos de mudança.

Em 1983, Margaret Thatcher, primeira ministra britânica, ofereceu ao seu homólogo japonês uma prenda que simbolizava o poder tecnológico do Reino Unido: o ZX Spectrum.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST

Portugal e a Spectrum-mania

Em 1984, o microcomputador de Clive Sinclair já tinha tomado de assalto milhares de lares por essa Europa fora. Os portugueses sempre gostaram de estar na linha da frente no que toca a invenções tecnológicas e, como tal, o Spectrum rapidamente evangelizou uma série de crianças e adolescentes ávidos de um primeiro contacto com o mundo da informática.
As lojas de electrodomésticos e electrónica viram no Spectrum um filão altamente lucrativo. As importações de Inglaterra cresceram a um ritmo regular mas, mais tão ou mais importante do que ter o computador em stock, era reunir um fluxo constante de novos jogos para a máquina.
Foi assim que nasceu o florescente negócio da pirataria de videojogos em Portugal. Sem qualquer tipo de controlo das autoridades fiscais, dezenas de lojistas e feirantes duplicavam, em quantidades industriais, cassetes áudio com as últimas novidades do mercado inglês e espanhol. Por 200 a 300 escudos, garantia-se um **Match Day,** um **Back To Skool**, um **Paperboy**, tudo *bestsellers* no seu país de origem onde eram protegidos pela lei de direitos de autor. Em Portugal, a história era completamente diferente. Com a clandestinidade do mercado, começaram a correr de boca em boca as anedotas de clientes enganados. Como o Pedro que comprou um **Three Weeks In Paradise** e saiu-lhe na rifa uma viagem ao Inferno ao som de um dos grandes êxitos do Marco Paulo!
A qualidade dos rádio-gravadores e das cassetes áudio era um aspecto fundamental para qualquer possuidor de um 48K. Afinar as cabeças do leitor com uma chave de fendas transformou-se numa arte dos tempos modernos – apesar do recurso à força bruta (leia-se, um murro no gravador!) nunca estar posto de parte para correr aqueles jogos mais "problemáticos". E quanto à pirataria, atire a primeira pedra quem teve um ZX Spectrum e nunca comprou uma cassete de 60 ou 90 minutos para gravar uma compilação dos melhores jogos do vizinho.

REPÚBLICA PORTUGUESA
(République Portugaise – The Portuguese Republic)
BILHETE DE IDENTIDADE DE CIDADÃO NACIONAL
CARTE D'IDENTITÉ DE CITOYEN NATIONAL
IDENTITY CARD OF NATIONAL CITIZEN

O pai do Spectrum nasceu em 1940 na vila inglesa de Richmond. Desde cedo apaixonou-se pelo mundo da electrónica, especialmente na vertente relacionada com a miniaturização dos aparelhos. A sua veia de inventor levou-o à produção de uma das primeiras calculadoras de bolso – a Sinclair Executive (1972). O carro eléctrico C5 (1985) é outra das suas invenções mais famosas, mas pelas razões erradas: o fracasso comercial deste produto quase conduziu as empresas de Clive Sinclair à bancarrota. Agora com 67 anos de idade, Clive Sinclair não dá mostras de pretender reformar-se. No ano passado, lançou no Reino Unido a A-Bike, uma bicicleta desmontável para utilização em espaços urbanos.

1982-1989: OS ANOS DOURADOS DO ZX SPECTRUM

1982
The Hobbit / E.T.
1983
Manic Miner / Knight Rider
1984
Daley Thompson's Decathlon / Madonna
1985
Match Day / MacGyver
1986
Super Hang-On / Top Gun
1987
Arkanoid / Miami Vice
1988
Target: Renegade / Metallica
1989
RoboCop / Queda do Muro de Berlim

MATCH POINT

CHUCKIE EGG

BATMAN

R-TYPE

MATCH DAY 2

MANIC MINER

DAN DARE

PAPER BOY

No topo do mundo

Quando o Pedro rumou à universidade para tirar o curso de Engenharia (corria o ano de 1988), o Spectrum era um aparelho familiar para muitos portugueses. Nessa altura, muitos de nós já tínhamos trocado o frágil 48K pelo mais robusto 128K (que tinha a vantagem de integrar de raiz um leitor de cassetes) e o catálogo de jogos começava a tornar-se infindável, com editoras de razoável dimensão - Ocean, US Gold, Activision, entre outras - a substituírem os programadores amadores que escreveram a história dos primeiros anos de vida do Spectrum.

Fosse na escola, no liceu ou na universidade, era facílimo conhecer pessoas com jogos para trocar ou emprestar. Volta e meia, lá aparecia alguém com um jornal A Capital debaixo do braço para mostrar aos amigos uma série de truques e dicas que facilitavam a vida aos jogadores. Os mais ousados dedicavam-se a alterar o código-fonte com os célebres POKEs, ratoeiras que nos concediam vidas infinitas e outras batotices do género. Havia ainda quem se dedicasse à arte da ilustração, desenhando mapas que ajudavam os jogadores a orientar-se nas aventuras mais labirínticas. O Spectrum fomentava um verdadeiro espírito de comunidade mas, nos anos 80, tudo se passava offline.

Em 1984, o ZX Spectrum já tinha tomado de assalto milhares de lares por essa Europa fora. Os portugueses sempre gostaram de estar na linha da frente no que toca a invenções tecnológicas e, como tal, o microcomputador rapidamente evangelizou uma série de crianças e adolescentes ávidos de um primeiro contacto com o mundo da informática

NA NET

Sites Relacionados:

www.worldofspectrum.org
www.nvg.ntnu.no/sinclair/computers/zxspectrum/zxspectrum.htm
www.ciunga.it/jxspeccy

Há outras memórias que não se esquecem. Como a primeira vez em que o Pedro reuniu os amigos para apresentar o mítico **Paradise Café**, uma aventura pornográfica *made in* Portugal, que alcançou estatuto de culto. Ou as tardes em que a malta se juntava à espera da aparição de Paulo Dimas no programa Ponto por Ponto da RTP 1, um jovem de olhar esbugalhado e discurso empolgante que apresentava, semanalmente, uma rubrica com as novidades do mundo dos videojogos. Esta é uma das razões pelas quais o Spectrum é recordado de forma tão nostálgica pelos fãs: mais do que uma máquina de jogos, o Spectrum foi o elo de ligação para amizades que perduram até hoje.

Fora de moda

No final dos anos 80, princípio da década de 90, o Spectrum estava tecnologicamente datado. Um dia, o Pedro decidiu que tinha chegado a hora de mudar de vida e comprou, de uma assentada, um Commodore Amiga 500 e um PC da IBM. Mais tarde, confessou-me que chegou a sentir remorsos por ter enviado o Spectrum para o fundo do baú.

Quando, em 1992, a Amstrad anunciou oficialmente o encerramento das linhas de produção de Spectrum, o Muro de Berlim já tinha sido destruído e as atenções do mundo estavam centradas na guerra do Golfo Pérsico. Um dos ícones dos anos 80 passava à história de forma discreta.

Mas a sua herança perdurou, ao longo dos anos, nos jogos produzidos para as novas plataformas. É impressionante olhar, por exemplo, para o recente **Canis Canem Edit** e recordar Back To Skool em todos os seus trejeitos e diabruras. Ou ver jogos como **Tekken** e **Virtua Fighter** a respirar a mesma adrenalina de um **Way Of The Exploding Fist**. Isto para não relembrar que metade dos jogos casuais do nosso tempo são reminiscentes de **Arkanoid**, **Deflektor** e companhia.

O Spectrum faz 25 anos de idade e a efeméride traz-nos à memória uma época em que quase tudo era novo e diferente. Numa altura em que tanto se discute a criatividade nos videojogos, seria bom que olhássemos pelo retrovisor e aprendêssemos algo com o passado. É esse exercício que vos propomos no DVD desta edição da Hype! com uma selecção, obviamente subjectiva como o são todas estas escolhas, dos melhores jogos de sempre do Spectrum.

Já agora: o Pedro tem 38 anos, três filhos e é um investigador científico bem sucedido. Qual terá sido o papel do Spectrum no meio disto tudo?

ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

	Processador	Memória	Resolução gráfica	Som	Leitor
ZX Spectrum	3,54 MHz	48 / 128 KB	256 x 192	1 / 3 canais de som	Cassete Áudio
PlayStation 3	3,2 GHz	256 MB	1920 x 1080	Dolby TrueHD	Blu-ray

Alien Evolution atingiu, em 1987, o primeiro lugar do top de vendas do Reino Unido. A Gremlin Graphics contratou o jogo a uma equipa portuguesa constituída por Rui Tito, Carlos Leote e Marco Carrasco.

Eles começaram no Spectrum

O ZX Spectrum serviu de rampa de lançamento para muitos criadores de videojogos que acabaram por fazer carreira nesta área de entretenimento. Um salto de gigante da garagem caseira para o escritório de luxo.

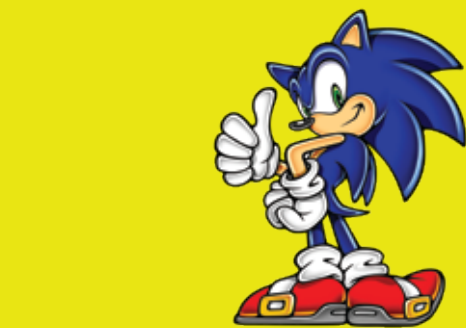
David Perry
No Spectrum: Savage, Beyond The Ice Palace, Teenage Mutant Ninja Turtles
Depois: Earthworm Jim, MDK, Enter The Matrix

Tim e Chris Stamper (Rare)
No Spectrum: Jetpac, Sabre Wulf, Atic Atac
Depois: Donkey Kong Country, GoldenEye 007, Viva Piñata

Sid Meier
No Spectrum: Silent Service, F-15 Strike Eagle
Depois: Pirates!, Civilization, Railroad Tycoon

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR

JOGOS RETRO

VELHOS JOGOS, NOVOS AMIGOS

Durante anos a fio, os clássicos dos videojogos foram abandonados à sua sorte em emuladores e sites duvidosos. Mas Sony, Nintendo e Microsoft despertam para o lucrativo filão da cultura retro. Há jogos que se recusam a morrer. **JORGE VIEIRA**

Um amante de cinema aprecia "Casablanca" da mesma maneira que se deleita com o último filme de Steven Spielberg ou Martin Scorcese. Para um melómano da música, recordar os Beatles ou Led Zeppelin é tão reconfortante como descobrir o novo álbum dos White Stripes. E no mundo dos videojogos, como é?

Dependentes da tecnologia da moda, os videojogos desde cedo assumiram diversas facetas, não só em termos de suporte físico (cassetes áudio, disquetes, CDs, cartuchos, etc.) como ao nível da plataforma de destino. Do ZX Spectrum à PlayStation, da Super Nintendo à Sega Saturn, os jogadores cedo se habituaram à ideia de que a maioria dos jogos nascem, vivem e morrem em máquinas específicas.

Ao longo dos últimos 25 anos, consolas e computadores amontoaram-se num canto do sótão ou num móvel do quarto, qual septuagenário esquecido na idade da reforma. Pilhas de jogos clássicos deram o seu lugar a novos títulos, mais frescos, vistosos e excitantes. A cada nova geração de consolas, a sucessão é inevitável. E os grandes videojogos de outrora caem no esquecimento, como uma estrela decadente de Hollywood.

Mas algo está a mudar. Depois de anos a fio remetidos ao fundo do poço, perdidos entre emuladores demasiado complexos e *sites* de reputação duvidosa, os jogos retro ressurgem em força graças às consolas de nova geração. Serviços como o Virtual Console (Wii), Xbox Live Arcade (Xbox 360) e PlayStation Store (PlayStation 3) abraçaram um modelo de distribuição digital semelhante ao iTunes da Apple, recuperando clássicos dos videojogos por um preço – por norma, entre 5 a 10 euros - que convida à compra por impulso. Aproveitar o fundo de catálogo é uma prática banalíssima nas indústrias musical e cinematográfica mas foi preciso chegar a 2007 para que as editoras de videojogos percebessem o enorme filão que tinham nas mãos. Mas qual será o apelo dos jogos retro para as novas gerações?

O segredo está no cérebro

Segundo um dos organizadores do RetroBop (o principal evento português dedicado aos jogos retro), Nuno Folhadela, «os jogos estão a ficar cada vez mais estagnados e a malta começa a sentir vontade de voltar às raízes». Esta ideia faz sentido para toda uma geração de indivíduos que tem agora entre 25 e 30 anos e deu os seus primeiros passos em máquinas como o ZX Spectrum, Megadrive ou Super Nintendo. Mas e os jogadores mais novos? Qual será a sua opinião relativamente a jogos que, na sua maioria, foram criados quando eles ainda nem sequer eram nascidos?

Habituado a contactar com jogadores de todas as idades, Nuno Folhadela refere que «a malta nova gosta muito de investigar, de experimentar, e por isso não ligam muito ao aspecto gráfico datado dos jogos antigos». Mas será que obras como **Contra** ou **Defender** podem rivalizar hoje em dia com prodígios técnicos como **Gears Of War**? Para Nuno Folhadela, tudo passa pela imaginação dos jogadores. «Os jogos retro apelam às novas gerações pela imaginação. Nesses jogos a malta vivia muito mais a coisa. Por exemplo, no **Double Dragon** temos um tipo que nos deu um murro e fugiu-nos com a namorada. Tínhamos aquela aventura toda mas imaginávamos mil e uma coisas à volta disso. Os jogos agora querem tanto ser um filme que tiram-nos essa parte da imaginação».

A simplicidade dos jogos retro é outro factor decisivo para o seu sucesso entre as gerações mais novas. Enquanto a maioria dos títulos actuais exigem tempo e paciência para serem dominados na perfeição, os bons jogos retro assentam numa combinação mágica de controlos intuitivos e desafios viciantes. Junte-se-lhes um preço convidativo e percebe-se porque motivo a Nintendo já vendeu mais de cinco milhões de jogos através da Virtual Console, o serviço de distribuição digital da consola Wii.

Paulo Dimas, ícone dos anos 80

Os jogadores mais velhos lembrar-se-ão de um rapaz que apresentou, no final dos anos 80, uma rubrica semanal de videojogos no programa Ponto Por Ponto da RTP1: Paulo Dimas. A Hype! esteve à conversa com o ex-apresentador de televisão no seu escritório de Belém (Dimas dedicou-se, nos últimos anos, à criação de vários projectos empresariais) para saber qual a sua opinião sobre a evolução dos videojogos.

Apesar de se ter deixado seduzir recentemente pelos encantos da Wii, Paulo Dimas confessou-nos que «desde que terminei a minha colaboração na RTP1, afastei-me um pouco deste mundo dos jogos». Cerca de 20 anos depois, muita água passou por debaixo da ponte. A começar pelo preço dos aparelhos. «Tinha 13 anos quando comprei o Spectrum. Foi uma luta enorme, tinha dez contos guardados e os meus pais agarraram em mais 16 - custava 26 contos, lembro-me perfeitamente do autocolantezinho. Ia todos os dias para o centro comercial namorar o Spectrum e ficava a olhar para o **Penetrator**».

No início dos anos 80, a venda dos jogos estava confinada a pequenos retalhistas, o que limitava bastante o número de títulos disponíveis. De qualquer modo, isso não constituiu obstáculo à massificação dos videojogos como um ícone cultural dos anos 80. Paulo Dimas recorda-se que «a maior loucura de todas, na altura, era o **Manic Miner**. Aquilo tinha 40 níveis e era uma coisa absultamente viciante. O jogo que me lembro do ponto de vista técnico mais espectacular era o **Jetpac**, da Ultimate. Comprei-o por 150 escudos, uma cassete pirata com capa fotocopiada, a preto e branco, depois aquilo era pintado a lápis...».

O salto do Spectrum para o Commodore Amiga marcou uma enorme revolução nos videojogos. A queda nos preços dos computadores pessoais e a estreia das consolas 16 bits deu novo abanão no mercado. Será que os jogos actuais perderam esse efeito-surpresa de há 20 anos atrás? Segundo Paulo Dimas «agora pode-se apenas estabelecer um paralelismo com a Wii (...) no sentido de que, do ponto de vista da dinâmica do jogo, é algo que, de facto, tem um certo nível de comparação porque a Wii traz algumas possibilidades muito novas».

O futuro é retro

«Nunca imaginei que o negócio dos videojogos algum dia atingiria uma tal dimensão para ultrapassar a indústria do cinema», reconheceu Paulo Dimas. Números à parte, de facto ninguém vaticinava que as brincadeiras dos microcomputadores e máquinas de arcada se transformariam num negócio que movimenta milhões de euros e emprega milhares de profissionais um por todo o mundo.

A nostalgia e as recordações de infância de quem possui hoje entre 30 e 40 anos também podem explicar o actual sucesso dos jogos retro. Na opinião de Paulo Dimas, «se calhar agora os consumidores dominantes são os que há 10 ou 20 anos atrás eram um nicho. É essa geração que, neste momento, tem dinheiro para gastar e influenciar o mercado de consumo».

Seja nos telemóveis ou em *spots* publicitários, na música ou nas consolas domésticas, a verdade é que o fenómeno dos jogos retro não parece ser uma moda passageira. Tal como já sucedeu no mundo da música ou cinema, milhares de pessoas estão agora a descobrir a árvore geneológica dos videojogos, alargando a sua cultura e enchendo os bolsos a companhias como a Sega e a Nintendo que possuem um fundo de catálogo quase inesgotável. Será que a indústria de videojogos acabou de chegar à idade adulta?

NA NET

Sites Relacionados:

www.retrobop.com
www.vgmuseum.com
www.thedoteaters.com
www.retroremakes.com

Os 10 jogos mais vendidos de sempre

1. Super Mario Bros (NES) 40 milhões
2. Tetris (Game Boy) 30 milhões
3. Super Mario World (SNES) 20 milhões
4. Pokémon Red / Blue / Green (Game Boy) 20 milhões
5. Super Mario Bros 3 (NES) – 18 milhões
6. The Sims (PC) 16 milhões
7. Nintendogs (Nintendo DS) 14 milhões
8. Super Mario Land (Game Boy) – 14 milhões
9. Grand Theft Auto: Vice City (PlayStation 2) – 13 milhões
10. Pokémon Ruby / Sapphire (Game Boy Advance) – 13 milhões

Fonte: Guinness Book Of Records

As 10 consolas mais vendidas de sempre

1. PlayStation 2 - 120 milhões
2. PSOne - 102 milhões
3. Game Boy - 69 milhões
4. NES (Nintendo Entertainement System) - 62 milhões
5. Game Boy Color - 49 milhões
6. SNES (Super Nintendo Entertainment System) - 49 milhões
7. Nintendo DS - 40 milhões
8. Atari 2600 - 40 milhões
9. Nintendo 64 - 33 milhões
10. Sega Mega Drive – 29 milhões

Fonte: Wikipedia

TESTES DO MÊS

Os jogos testados nesta edição

Jogo	Nota
Puzzle League DS	9
Resident Evil	9
Darkness, The	8
Overlord	8
Pokèmon: Pearl / Diamond	8
SimCity DS	8
Harry Potter e a Ordem ...	7
Metroid Prime: Pinball	7
Ninja Gaiden Sigma	7
Rogue Galaxy	7
Shadowrun (X360)	7
Tomb Raider: Anniversary	7
Blue Dragon	6
Hospital Tycoon	6
Hot Pixel	6
Mario Party 8	6
Marvel Trading Card Game	6
More Brain Training	6
Pro Cycling Manager 2007	6
Guitar Hero: Rocks the 80s	5
PaRappa the Rapper	5
Shadowrun (PC)	5
Transformers: The Game	3

FORA DE JOGO

Os jogos adiados ou cancelados

Age Of Conan (PC) 25 de Março 2008
Blacksite: Area 51 (PC/X360/PS3) 26 de Outubro
EndWar (X360/PS3) Primavera 2008
Grand Theft Auto 4 (X360/PS3) Primavera 2008
Hellgate: London (PC) 2 de Novembro
Left 4 Dead (PC/X360) 2008
Myst (DS) 19 de Outubro
Splinter Cell: Conviction (PC/X360/PS3) 1º Trimestre 2008
Table Tennis (Wii) Outono
Warhound (PC/X360) 2008

LEITORES: OS JOGOS MAIS ESPERADOS

Posição	Jogo	Votação	Previsão
1	Mass Effect	20%	30 de Novembro
2	Spore	15%	2008
3	Rock Band	14%	4º Trimestre 2007
4	BioShock	14%	Já disponível
5	Fallout 3	8%	2008
6	Civilization: Revolution	7%	1º Trimestre 2008
7	Tony Hawk's Proving Ground	7%	4º Trimestre 2007
8	Half-Life 2: The Orange Box	6%	Novembro
9	God Of War: Chains Of Olympus	5%	4º Trimestre 2007
10	Assassin's Creed	4%	9 de Novembro

Querem participar na eleição dos jogos mais esperados? Enviem a lista dos cinco títulos que mantêm debaixo de olho (ordenada de forma hierárquica, do mais importante para o menos importante) para **leitoreshype@mygames.pt**. O subject do email deve ser "Jogos Mais Esperados". Não esquecer: a lista deve conter apenas jogos que ainda não tenham sido editados em Portugal.

A HYPE! RECOMENDA

PC

MODERNO
S.T.A.L.K.E.R.

Em Chernobyl, mais de 20 anos após o desastre nuclear, é um jogo de acção evolvente, pese embora uma ou outra falha técnica.

ALTERNATIVA
Supreme Commander

Estratégia em tempo real com batalhas profundas e avassaladoras, mas que exige um PC topo de gama.

CLÁSSICO
Tomb Raider

Em ano de aniversário, vale a pena revisitar o jogo que deu origem a tudo: uma revolução 3D, uma heroína que se tornaria um ícone.

PLAYSTATION 3

MODERNO
The Darkness

Um jogo de acção violento, mas em que a atmosfera e narrativa mandam.

ALTERNATIVA
Resistance: Fall Of Man

Não é um clássico de sempre, mas o universo paralelo à Segunda Guerra merece uma visita.

CLÁSSICO
N.D.

-

PLAYSTATION 2

MODERNO
Rogue Galaxy

Não revoluciona os role-plays, mas é divertido e agradável de jogar e explorar.

ALTERNATIVA
God Of War 2

Um jogo que nos subjuga num transe hipnótico em que nunca sabemos o que vai acontecer de seguida.

CLÁSSICO
Final Fantasy 10

Um filme animado em movimento que funde fantasia e ficção científica com um naipe de personagens inesquecíveis.

XBOX 360

MODERNO
The Darkness

Uma BD de culto transforma-se num jogo de acção negro que nos agarra com dois tentáculos.

ALTERNATIVA
Shadowrun

É o primeiro jogo a interligar os universos online da Xbox 360 e do PC. Pode não ser perfeito, mas é divertido.

CLÁSSICO
Fight Night: Round 3

O mais cinematográfico jogo de boxe de sempre quase cheira a suor e deixa nódoas negras.

WII

MODERNO
Resident Evil 4

Um dos melhores jogos de sempre é transposto para a Wii com galhardia. A adaptação ao comando remoto é quase isenta de falhas.

ALTERNATIVA
Mario Party 8

Uma colecção de minijogos que reúne Mario e companheiros numa festa ideal para jogar com amigos.

CLÁSSICO
The Legend Of Zelda: Twilight Princess

Aventura de proporções épicas, jogabilidade *old school* e uma encantadora direcção artística.

PSP

MODERNO
Hot Brain

Uma variedade de actividades para desenvolver o nosso intelecto, embora por vezes pequem pela linearidade.

ALTERNATIVA
Tomb Raider Anniversary

É tudo o que um remake deve ser: fazer-nos recordar tantas cenas familiares e ao mesmo tempo parecer-nos fresco e novo.

CLÁSSICO
LocoRoco

Uma mistura brilhante de puzzles e plataformas que pisca o olho ao surrealismo sem qualquer tipo de peneiras artísticas.

DS

MODERNO
SimCity DS

Planear zonas de lazer, de habitação, de comércio e de indústria de uma cidade: tudo em formato portátil. Um luxo.

ALTERNATIVA
Hotel Dusk: Room 215

Uma novela entre o pulp e o policial que mistura animações de desenhos a carvão tipo Bill Plympton com inovadoras formas de interacção com a DS. A narrativa e as personagens são construídas de forma superior, malgrado alguma linearidade.

CLÁSSICO
Brain Training

Quem diria que desafios de matemática, percepção e de memória absolutamente banais poderiam, combinados, tornar-se num dos maiores fenómenos da portátil da Nintendo?

LANÇAMENTOS DE SETEMBRO

PC

BLAZING ANGELS: SECRET MISSIONS Ecofilmes
CATZ 'N' DOGS Ecofilmes
CLIVE BARKER`S JERICHO Atari Ibérica
COLIN MCRAE DIRT Atari Ibérica
CSI: HARD EVIDENCE Ecofilmes
DEAD RISING Ecofilmes
DEFCON 5 Ecofilmes
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Ecofilmes
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS Ecofilmes
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE Electronic Arts
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR - KINGDOMS Ecofilmes
OBLIVION: GAME OF THE YEAR EDITION Infocapital
OS SIMS 2: VIAGENS Electronic Arts
PACK AMERICAN CONQUEST ANTHOLOGY + BLITZKRIEG 2 Infocapital
PACK CIV CITY: ROME + PREY Infocapital
PACK GLORY OF THE ROMAN EMPIRE + COSSACKS 2 Infocapital
PACK PREMIER MANAGER 06/07 + SUDOKU CHALLENGE Infocapital
PACK ROGUE TROOPER + THE DA VINCI CODE Infocapital
RED OCEAN Ecofilmes
SEGA RALLY Ecofilmes
STRANGLEHOLD Ecofilmes
SUNAGE Ecofilmes
THE SETTLERS 6 Ecofilmes
YU-GI-OH! ONLINE DUAL EVOLUTION Ecofilmes

XBOX 360

BLAZING ANGELS: SECRET MISSIONS Ecofilmes
CLIVE BARKER`S JERICHO Atari Ibérica
CSI: HARD EVIDENCE Ecofilmes
HALO 3 Microsoft
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS Ecofilmes
MEDAL OF HONOR: AIRBORNE Electronic Arts
OBLIVION: GAME OF THE YEAR EDITION Infocapital
SEGA RALLY Ecofilmes
SKATE Electronic Arts
STRANGLEHOLD Ecofilmes

PS3

CLIVE BARKER`S JERICHO Atari Ibérica
DARK MIST Sony
FEEL SKI Sony
HEAVENLY SWORD Sony
SEGA RALLY Ecofilmes
SINGSTAR Sony
SNAKEBALL Sony
STRANGLEHOLD Ecofilmes
TOY HOME Sony
WARHAWK Sony

Wii

ALIEN SYNDROME Ecofilmes
COSMIC FAMILY Ecofilmes
ESCAPE FROM BUG ISLAND Ecofilmes
SUPER PAPER MARIO Concentra

PS2

ATV OFFROAD FURY Sony
CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER Ecofilmes
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS Ecofilmes
ROGUE GALAXY Sony
SINGSTAR: 90'S Sony
SINGSTAR: ROCK BALLADS Sony
STUNTMAN: IGNITION Ecofilmes
VALKYRIE PROFILE SILMERIA Ecofilmes

PSP

ALIEN SYNDROME Ecofilmes
ATV OFFROAD FURY 4 PRO Sony
CHAMPIONSHIP MANAGER Ecofilmes
CODED ARMS: CONTAGION Ecofilmes
CRAZY TAXI: FARE WARS Ecofilmes
DUNGEONS & DRAGONS TACTICS Atari Ibérica
FINAL FANTASY TACTICS Ecofilmes
FLATOUT HEAD ON Atari Ibérica
HOT WHEELS Infocapital
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS Ecofilmes
MONSTER HUNTER FREEDOM 2 Ecofilmes
NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES Ecofilmes
PRO CYCLING MANAGER 2007 Infocapital
SEGA RALLY Ecofilmes
STEEL HORIZON Ecofilmes
TALES OF THE WORLD Ecofilmes

DS

BEAUTY & BEAST Ecofilmes
CAKE MANIA Ecofilmes
CATS 'N' DOGS Ecofilmes
DRAWN TO LIFE Ecofilmes
FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND Concentra
HEROES OF MANA Ecofilmes
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS Ecofilmes
LIFE SIGNS Infocapital
MY LITTLE FLUFTIES Infocapital
NERVOUS BRICKDOWN Ecofilmes
NEW YORK TIMES CROSSWORDS Ecofilmes
PRISM LIGHT THE WAY Ecofilmes
PURRPALS Ecofilmes
SONIC RUSH ADVENTURE Ecofilmes
TOONDOKU Ecofilmes

TESTE

ROGUE GALAXY
PIRATA DAS ESTRELAS

Making-of no DVD

Numa altura em que todas as atenções se centram na alta definição das novas consolas, eis que surge na PlayStation 2 mais um jogo divertido e com um aspecto impressionante.

GONÇALO BRITO

Uma das grandes vantagens em confeccionar jogos de fantasia que envolvam o espaço sideral é a quantidade de possibilidades criativas que se abrem. Sem os limites da realidade e da simulação, é possível inventar planetas improváveis e raças excêntricas. A lógica das coisas simplesmente não precisa de ser. lógica. Rogue Galaxy é assim. De outra forma não seria possível juntar espadas mágicas, salamandras gigantes e navios de piratas que se fazem aos céus com a mesma naturalidade com que deslizam em dunas ou ondulam em oceanos.

A ficção de Rogue Galaxy gira à volta de Jaster Rogue, um jovem como qualquer outro, que sonha em explorar as profundezas do universo mas se vê obrigado a passar os dias a caçar no violento deserto que é o planeta onde tenta sobreviver. O destino de Jaster muda radicalmente no dia em que a sua cidade é atacada pelo Drexian Empire. No calor da batalha, Jaster trava conhecimento com um robô decalcado de C3PO (dos filmes "Star Wars") e um acompanhante que o confunde com um famoso caçador de prémios e decide levá-lo consigo a bordo de uma nave espacial pirata. A segunda vida de Jaster começa aqui.

Apesar de ser um jogo de role play (RPG), Rogue Galaxy detém todo aquele espírito visceral de um jogo de acção. E faz questão de deixar isso bem claro logo desde o arranque, com combates em tempo real que são puro *hack n' slash*. Ao melhor estilo de Dante, de **Devil May Cry**, Jaster espanca inimigos com a espada que tem numa mão e alveja-os com a pistola que segura na outra - tudo enquanto corre e salta. Para mostrar que é de facto um jogo *upbeat* e animado, Rogue Galaxy atira o jogador contra o seu primeiro *boss* logo nos primeiros minutos. E não estamos a falar de um bossezito qualquer de treino, que leva dois bofetões e cai para o lado. Referimo-nos a uma salamandra gigantesca, com ataques fortes, que para ser destruída requer várias abordagens. Primeiro há que destruir-lhe as armaduras das pernas, para expor o seu primeiro ponto fraco, no dorso. Depois, recorrendo a uma pistola que dispara plataformas (!), é possível escalar o longo animal e atacá-lo onde ele menos gosta. Finda esta parte, é ainda necessário atingir com ataques corpo a corpo um ponto específico da cabeça do réptil para que este finalmente caia por terra. É uma forma inteligente de colocar os jogadores a exclamar "uau!", e ao mesmo tempo mostrar que toda a urgência da acção deste título é contraposta com bons momentos de estratégia.

Eventualmente, o herói passa a contar com a companhia de amigos controláveis pelo jo-

7|10

ROGUE GALAXY

ROGUE GALAXY NÃO REVOLUCIONA, NÃO NOS ENVOLVE NUMA NARRATIVA DE TIRAR O FÔLEGO, E ATÉ ABUSA DAS BATALHAS ESPORÁDICAS. MAS É DONO DE UM CHARME QUE O TORNA DIVERTIDO E AGRADÁVEL DE JOGAR E EXPLORAR.

SISTEMA: PLAYSTATION 2 AUTOR: LEVEL-5 EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DISTRIBUIDORA: SONY CE PORTUGAL

gador. Desde a típica heroína com tudo para se tornar na cara-metade do herói, passando pelo tal robô idêntico a C3PO, até ao pirata arrogante, cínico mas prestável, ao estilo de Sawyer da série televisiva "Lost", Jaster faz-se acompanhar de um leque de personagens com profundidade suficiente para conquistar o interesse do jogador. E melhor ainda, com armas e habilidades específicas, que motivam o jogador a querer "pôr-lhes as mãos em cima".

Quase perfeito

O costume neste género de RPGs é ter de alternar entre os vários membros do grupo de heróis, de forma a aceder às habilidades exclusivas de cada um. Fartos desse sistema? Rogue Galaxy resolve. Aqui não é necessário assumir o comando dos vários companheiros de armas. Se quisermos que utilizem os seus poderes basta pressionar um botão.

Como não há bela sem senão, esta excelente funcionalidade é contraposta com um grande senão: os combates são aleatórios e demasiado frequentes. Demora-se uma eternidade a chegar onde quer que seja pois é-se obrigado a lutar. Por vezes leva-se tanto tempo a chegar a um sítio que, pela altura que lá se chega, é necessário parar e recordar o que fazer a seguir.

Vale o facto de Rogue Galaxy ser um RPG, ou seja, todo este genocídio de monstros traduz-se em valiosa experiência que permite evoluir os heróis e, curiosamente, as suas armas. Já as competências especiais de cada um são conseguidas de uma forma diferente. À semelhança de **Final Fantasy 10**, existe uma grelha onde estão dispostas todas as habilidades. Para as utilizar é necessário ir preenchendo os slots dessa grelha com itens particulares. Estes podem ser encontrados um pouco por todo o universo de jogo, incluindo nos cadáveres dos monstros dizimados.

No início do texto falou-se do potencial dos universos do faz-de-conta. O que fizeram os autores para aproveitar a ficção? Criaram um

Rogue Galaxy foi lançado no Japão em 2005. A versão que agora chega até nós foi amplamente melhorada e inclui muitos conteúdos a estrear. Esta versão foi também editada no Japão sob o nome de Rogue Galaxy (Director's Cut).

NA NET

Sites Relacionados:

www.us.playstation.com/RogueGalaxy

Truques e Dicas:

www.gamewinners.com/playstation2/RogueGalaxy.htm

jogo deslumbrante, com um aspecto cartoonesco, e pintaram-no com cores garridas. Mas, mais do que isso, conferiram a todas as formas (personagens, cenários, etc.) um carisma irresistível. Há quem diga que Deus está nos pormenores. Em Rogue Galaxy a inspiração está nos nos detalhes como os cavalos de osso que Jaster monta na sua terra natal, ou na população indígena de olhos esbugalhados e boca gigante em formato de sorriso. Nota-se uma atenção ao pormenor, e não é por haver pouco conteúdo. Para além do planeta arenoso de Jaster, é possível viajar pelas estrelas até planetas deslumbrantes, como Juraika, onde imperam a vegetação e os riachos, ou Zerard, totalmente industrializado. É uma viagem e tanto, e a companhia só não é perfeita porque insiste em repetir sempre os mesmos comentários. Inicialmente é giro ouvir os aliados controlados pela consola tecerem pequenas observações enquanto exploramos territórios. "Parecem mais reais", pensamos. Passado algum tempo, mais parece que se está a jogar um jogo de estratégia em tempo real, tipo **Warcraft**, e só queremos

SOU MAIS PROCURADO DO QUE TU

Por vezes, no calor da batalha, o jogador é desafiado a completar objectivos especiais que podem consistir, por exemplo em matar todos os inimigos em determinado tempo. O objectivo destes minijogos é ganhar reputação enquanto caçador de tesouros. Existe mesmo uma tabela de classificação com os nomes de todos os outros colegas de profissão. Quanto mais desafios vencer, mais procurado Jaster se torna e mais sobe na classificação.

AS OUTRAS FACES DO GUERREIRO

Jaster Rogue é um guerreiro duro, um aventureiro incansável, um defensor dos fracos e oprimidos, um explorador do desconhecido e um coleccionador de insectos. Ao que parece, viver no limite não é suficiente para Jaster. Por isso pode coleccionar insectos, treiná-los, e utilizá-los para participar em competições semelhantes a xadrez. Em paralelo, o herói pode também construir itens na sua própria fábrica. Basta para isso aceder aos esquemas de construção de cada produto, e estar na posse dos componentes necessários para o fabrico. Estará Jaster a salvaguardar os seus dias de velhice?

que eles parem. Felizmente, é possível amordaçá-los. Basta ir ao menu das opções.

Contas feitas, Rogue Galaxy é bom, mas é impossível não sentir que poderia ter sido ainda melhor. O seu design gráfico é extremamente apelativo, e a mecânica de jogo conta com ideias muito boas. Por outro lado, é de lamentar que os autores se tenham agarrado tanto a velhas características ultrapassadas - como os combates aleatórios - e não tenham arriscado mais em termos dramáticos. Talvez o eventual sucesso comercial dê origem a uma sequela mais arrojada. Quem sabe. O céu é o limite, certo?

As contas que o jogo fez

Dark Chronicle

+

Dragon Quest 8

÷

Star Ocean: Till The End Of Time

=

Rogue Galaxy

Tomonobu Itagaki detesta facilitar a vida aos jogadores. Mas a estreia de Ninja Gaiden na PS3 fica marcada por concessões à simplicidade. O que não deixa de fazer deste jogo um pesadelo para os jogadores mais descontraídos. **JORGE VIEIRA**

Trailer no DVD

TESTE

NINJA GAIDEN SIGMA

WHISKY VELHO, AMIGO VELHO

Ninja Gaiden estreou-se nas máquinas de arcada em 1988 mas a Tecmo alterou o nome da versão europeia para Shadow Warriors.

EyeToy, SingStar, DS, Wii. Referências incontornáveis do entretenimento digital, estas marcas representam a massificação dos videojogos junto do público mainstream, milhões de consumidores que começam a despertar para este passatempo.

Há quem defenda que a acessibilidade vai acabar por matar o espírito hardcore do mundo dos videojogos. É nessa barricada que se alista o director da Team Ninja, Tomonobu Itagaki - um designer de jogos que continua a criar títulos segundo a cartilha dos anos 80. Quanto mais difíceis forem os seus jogos, mais satisfeito fica o autor japonês. Assim se compreende a elevação de Ninja Gaiden a série de culto: as aventuras de Ryu Hayabusa são uma memória do tempo em que os videojogos ainda criavam calos nas mãos.

Em 2004, Ninja Gaiden foi aclamado pela crítica internacional como um dos melhores jogos de acção da Xbox. Por cá, houve quem levantasse reservas sobre a qualidade de um jogo cujo grau de dificuldade provocou, decerto, o internamento de muitos jogadores no manicómio. Passado um ano, a Team Ninja produziu **Ninja Gaiden Black**, uma edição especial repleta de extras que, a contragosto de Tomonobu Itagaki, foi afinada de modo a tornar o jogo mais acessível a novatos. E de remake em remake, chegamos a Ninja Gaiden Sigma, uma adaptação de Black à PS3 com gráficos de alta resolução e inovações ao nível da campanha, personagens e modos de jogo, entre outras pequenas inovações.

Para os fãs da série, Sigma é, seguramente, a melhor das três versões editadas nos últimos anos. Mas isso não significa que estamos perante um clássico do género. A história de vingança de Ryu Hayabusa - um jovem ninja que procura vingar a chacina do seu clã às mãos do cavaleiro negro Doku – poderia encher-nos as medidas há 20 anos atrás mas, nesta altura do campeonato, exige-se uma maior profundidade de dramática para simpatizarmos com o herói e as suas peripécias. Por exemplo, **God Of War** recicla a mitologia grega através de um guerreiro, Kratos, cujo olhar é suficiente para nos deixar pregados ao sofá. **Devil May Cry** opta por um protagonista, Dante, cujo look *cool* e atitude *over the top* conquistam, logo à partida, a atenção dos jogadores. Quanto a Ryu... bom, ele é demasiado tímido e sorumbático (afinal de contas, ele é um ninja) para se transformar num ícone dos videojogos.

NA NET

Sites Relacionados:
http://ninjagaidengame.com

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com/console/ps3/code/935677.html
www.gamefaqs.com/console/ps3/file/935677/49145

Para os fãs da série, Sigma é, seguramente, a melhor das três versões editadas nos últimos anos. Mas isso não significa que estamos perante um clássico do género.

Less words, more action

De facto, o enredo e diálogos medianos de Ninja Gaiden Sigma reforçam a ideia de que Itagaki e *sus muchachos* são realmente bons é a criar cenas de pancadaria. E nesse aspecto, este jogo é uma autêntica bíblia sobre como montar um bom sistema de combate. Constantemente rodeado por inimigos, Ryu esgrime a lendária Dragon Sword com a graciosidade de um bailarino suspenso na ponta dos pés. Passados alguns minutos, o jogador aprende rapidamente que, ao contrário de outros títulos, uma boa guarda é tão decisiva como o mais feroz dos ataques. Defender, atacar; defender, atacar: o caminho do ninja desenha-se no cérebro e não na ponta da espada.

Para além da Dragon Sword, Ryu recorre ao longo da aventura a diversos instrumentos como shurikens, arco e flechas, bastões e uma arma especialmente criada para esta versão PS3 – a Dragon's Claw e Tiger's Fang, duas espadas que proporcionam uma impressionante rapidez de movimentos. Cada arma pode ser desenvolvida através de níveis de experiência que garantem ataques cada vez mais letais à medida que avançamos na campanha. E, claro está, existem ainda as tradicionais poções, pergaminhos e magias que equilibram os pratos da balança perante as legiões do malvado Doku.

Outra novidade de Ninja Gaiden Sigma é a hipótese de se controlar a voluptuosa Rachel – uma caçadora de monstros - nalgumas (breves) missões da campanha. Malgrado o inesperado *twist*, estas sequências parecem desculpas esfarrapadas para colocar uma rapariga peituda nas mãos dos jogadores mais rebarbados. Recorde-se que a Team Ninja é a equipa responsável pela série **Dead Or Alive**, a campeã do sexploitation no mundo dos videojogos.

Um Mission Mode com combates em arenas e dois novos níveis de dificuldade são extras reservados para os corajosos que terminem a campanha principal. Sinceramente, trocávamos isso tudo por uma câmara com melhores enquadramentos da acção. E Ninja Gaiden Sigma também está longe de explorar o potencial técnico da consola da Sony. Mas como o catálogo da PS3 ainda é um pequeno deserto, Sigma é um bom aperitivo para "matar" tempo no final deste Verão.

7|10

NINJA GAIDEN SIGMA

UM BOM JOGO DE ACÇÃO QUE BRILHA AINDA MAIS NA PS3 GRAÇAS À FALTA DE ALTERNATIVAS. MAS NINJA GAIDEN SIGMA ESTÁ LONGE DE SER PERFEITO.

SISTEMA: PLAYSTATION 3 **AUTOR:** TEAM NINJA **EDITORA:** EIDOS **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES

Designer controverso, Tomonobu Itagaki é um amante de pancadaria, tabaco, mulheres bonitas e garrafas de Jack Daniels. Quando não está enfiado no estúdio a criar episódios das séries Ninja Gaiden ou Dead Or Alive, o japonês aproveita para lançar farpas às produtoras rivais, criticando a sua falta de ambição ou iniciativas cuja meta é tornar os jogos mais acessíveis.

As contas que o jogo fez

Ninja Gaiden Black – Dificuldade x PS3 = Ninja Gaiden Sigma

TESTE

BLUE DRAGON

DRAGÃO SEM CHAMA

Um dos jogos graficamente mais portentosos da Xbox 360, Blue Dragon evita muitos dos defeitos técnicos dos seus congéneres ao mesmo tempo que apresenta novas boas ideias. Mas será que consegue contar uma boa história? **GONÇALO BRITO**

Trailer no DVD

Os videojogos de role-play sempre exerceram fascínio sobre os amantes de histórias ficcionais. Uma boa narrativa, povoada por locais e personagens interessantes, é quase sempre apreciada, independentemente da sua mecânica. Veja-se o caso de títulos japoneses como **Final Fantasy**. Quem nunca os experimentou olha para o ecrã e para os seus combates por turnos, atestados de menus e opções, e pensa "que confusão. Como pode alguém achar piada a isto?". A resposta é mais simples do que parece. A vida daquele universo leva o aventureiro a considerar tudo o resto secundário. Os gráficos podem não ser grande coisa, o sistema de combate pode até ser complexo, mas a cabeça de quem está embrenhado num bom jogo de role-play está mais concentrada em descobrir determinado sítio secreto ou em salvar a sua amada. O resto é um meio para um fim.

Foi isto que os autores de Blue Dragon esqueceram algures pelo caminho. Recolheram as boas ideias do passado e as opiniões que os jogadores vêm a fornecer há mais de duas décadas. Aproveitaram, e de que maneira, as capacidades técnicas da Xbox 360 para criar um jogo visualmente épico. Mas foram incapazes de criar um universo carismático, onde apeteça viver e morrer. Não afirmamos isto de espírito leve. Afinal, estamos a falar de um jogo desenvolvido pelo pai de Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi e pelo criador de Dragon Ball, Akira Toriyama.

Blue Dragon arranca numa pequena aldeia situada algures num deserto. Ameaçadoras nuvens roxas cobrem o céu enquanto um tubarão de terra gigante procura a sua próxima vítima. Enquanto toda a população procura refúgio e aguarda que a ameaça se vá, três jovens decidem agir. Um deles é Shu, um entusiasta que está sempre pronto para se atirar de cabeça para o perigo. Shu é acompanhado por um colega calmo e inteligente, chamado Jiro. Ele é o estratega do grupo. O terceiro elemento é Kluke, uma bonita e desembaraçada, mulher de armas. A intervenção corajosa do grupo de amigos acaba por lhe valer um prémio especial: cada um passa a poder comandar uma sombra com habilidades especiais. A de Shu é especialista em ataques com espada, ao passo que a de Jiro se torna no curandeiro de serviço. Já a sombra de Kluke é mestra em magia negra.

No entanto, conforme as personagens e as respectivas sombras forem evoluindo, é possível ensinar-lhes outras especialidades e até mudar-lhes a classe. Guardian, Monk ou Assassin são apenas algumas das classes que poderão ser adoptadas.

NA NET

Sites Relacionados:

www.bluedragon.tv

www.xbox.com/en-us/games/b/bluedragonxbox360

Truques e Dicas:

www.gamewinners.com/xbox_360/BlueDragon.htm

Pela estrada fora

Agora com as costas quentes, o grupo parte à aventura para tentar travar a bizarra ameaça que envolve as tais nuvens roxas e os tubarões que nadam em areia. As passeatas levam o jogador aos sítios mais díspares, que vão de áridos desertos, a praias paradisíacas, mas todos têm um ponto em comum: a quantidade massiva de inimigos. Aqui surge o primeiro elemento invulgar de Blue Dragon: em vez de ser surpreendido por combates aleatórios (e obrigatórios), como é costume no género, o jogador consegue ver os adversários, escolhendo se quer ou não atacá-los. Mas a opção de desancar as vis criaturas esconde um outro elemento ainda mais surpreendente. Este género de jogos acostumou-nos a viajar pelo mapa-mundo e a combater em campos de batalhas por turnos. Em Blue Dragon é possível combater directamente no mapa-mundo graças às Field Skills. Tratam-se de habilidades que permitem, por exemplo, atordoar os adversários ou tornar os heróis invulneráveis. É até possível derrotar inimigos mais fracotes directamente no mapa-mundo.

Ainda assim, a maior parte do tempo é passado no campo de batalha. O problema aqui não é a qualidade dos combates, mas o facto de acontecerem com tanta frequência que acabam por se tornar cansativos. Fora isso, Blue Dragon tem o melhor sistema de combate que o género alguma vez viu. Segue a clássica estrutura dos turnos, mas sempre com animações e planos de câmara dinâmicos, para além de ter toda a informação arrumada de forma intuitiva nos menus que possibilitam invocar feitiços, beber poções ou executar ataques especiais. O nível de sucesso de certas acções depende da destreza com que o jogador pressiona determinados botões. Um erro pode significar perder um ou mais turnos para o inimigo.

E falando daqueles que nos querem ver sete palmos abaixo da terra, gostaríamos de pedir uma salva de palmas para os autores dos mostrengos de Blue Dragon. Podem ser poucos em variedade, mas os que há são quase todos memoráveis. Sempre sonharam praticar esgrima com um peixe vestido à pirata? Então ele vai-se realizar. Sempre gostaram dos blocos de papel Cavalinho? Esperem até conhecerem o *boss* que é um cavalo multicolorido que parece feito de papel. É em casos como este que os pesos-pesados por trás do fabrico deste título fazem toda a diferença.

Ao contrário do espírito perfeccionista de toda a parte técnica de Blue Dragon, eis que uma escolha de design borra a pintura. É possível encontrar ouro e outros itens em qualquer parte dos cenários, ou seja, grande parte da viagem é passada a roçar os heróis pelas paredes e a pressionar freneticamente no botão da acção, na esperança de achar algo. Isto apesar de existirem os típicos cestinhos de itens espalhados por todo o lado. Alguns estão em sítios inacessíveis ou protegidos por magia – um piscar de olho ao jogador para que este os volte a procurar após aprender novas habilidades. Chegar até tais cestos é fácil, pois é possível ir activando Warp Gates (teletransportadores) um pouco por todo o mundo.

E assim também nós regressamos ao sítio onde começámos. Existem muitas razões para se gostar de Blue Dragon, seja o seu aspecto magnífico, a mecânica de jogo polida, ou as novidades em termos de jogabilidade, mas essas não são as características principais frequentemente procuradas num jogo de role-play, por muito que influenciem a forma como o percepcionamos. Blue Dragon falha onde devia dar cartas. A sua narrativa é linear e pouco surpreendente e as personagens têm diálogos infantis e sofrivelmente dobrados em Inglês (o que não daríamos para que os jogos viessem falados na sua Língua original, apenas legendados). Blue Dragon demonstra que os melhores autores e a melhor tecnologia não produzem necessariamente jogos bons e carismáticos. Daqueles que proporcionam experiências inesquecíveis.

UNIR E CONQUISTAR

Ao contrário do que é usual nos videojogos, os inimigos de Blue Dragon não estão todos secretamente feitos para nos fazer a folha. O jogador pode utilizar isto a seu favor, atraindo para o seu raio de acção adversários com querelas entre si. A vantagem? Digamos que há uma forte probabilidade de as criaturas se atacarem uma à outra, tornando-se mais vulneráveis às investidas do jogador.

Com mais de 80 mil unidades comercializadas em apenas quatro dias, Blue Dragon tornou-se no jogo Xbox 360 que mais rapidamente vendeu no Japão. O mesmo país viu as pré-encomendas do pacote consola + jogo esgotarem em pouco tempo.

6|10

BLUE DRAGON

DESLUMBRANTE E COM UMA BOA JOGABILIDADE, BLUE DRAGON FALHA POR NÃO CONTAR UMA HISTÓRIA INTERESSANTE.

SISTEMA: XBOX 360 *AUTOR:* MISTWALKER *EDITORA:* MICROSOFT *DISTRIBUIDORA:* MICROSOFT PORTUGAL

As contas que o jogo fez

Final Fantasy + Dragon's Quest x Dragon Ball = Blue Dragon

TESTE

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÉNIX

CONHECER HOGWARTS

Finalmente o jogador pode conhecer ao pormenor a escola de Harry Potter. A EA decidiu renovar a série e assumiu a liberdade de movimentos como a solução. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

Demo PC e Making-of no DVD

7|10

HARRY POTTER E A ORDEM DA FÉNIX

A LIBERDADE DE MOVIMENTOS É, SEM DÚVIDA, UMA EXCELENTE ADIÇÃO. NO ENTANTO, A MÁ INTEGRAÇÃO DA HISTÓRIA IMPEDE ESTE JOGO DE SER MELHOR.

SISTEMA: TODOS *AUTOR:* ELECTRONIC ARTS UK *EDITORA:* ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

Harry Potter e a Ordem da Fénix é a revolução na série de jogos produzidos pela Electronic Arts. Porquê? Porque houve duas mudanças principais que demarcaram este título dos anteriores: Hogwarts e a liberdade de movimentos.

A escola de magia ganhou aqui uma importância só comparada com a das personagens de "carne e osso", pela sua exposição e profundidade. Nunca nos jogos de Harry Potter se conheceu tão bem o cenário da acção dos livros e dos filmes (estes últimos mais a partir do terceiro filme, realizado por Alfredo Cuarón).

Harry pode percorrer os corredores labirínticos e escadas tortuosas, devido ao movimento constante, livremente. Pode espreitar cada canto, cada tapete e cada quadro, e ainda ganha pontos de experiência com essa atitude curiosa.

Mesmo no mapa de Marauder que Harry possui, o nível de exploração de cada lugar é mostrado. Claro que há sítios em que descobrir os puzzles escondidos são mais difíceis que outros, mas basta estar atento e tentar ligar todos os elementos do "quadro" para se chegar a uma conclusão.

Afinal, o jogo também foi feito a pensar nos fãs mais novos da série, que surgiram com a passagem dos livros a filmes.

Para ajudar nas deambulações, foram introduzidas umas pegadas que nos precedem e indicam o caminho mais curto entre os pontos que temos de ligar, activadas quando marcamos um destino ou escolhemos uma missão. Apesar de parecer uma adição intrusiva e facilitista, não o é. Até é muito prática, fazendo-nos focar mais na aventura do que nos caminhos que temos de decorar.

NA NET

Sites Relacionados:
- www.ea.com/harrypotterandtheorderofthephoenix
- http://harrypotter.warnerbros.com
- www.presenca.pt/harrypotter
- www.mugglenet.com

Truques e Dicas:
- www.gamefaqs.com

pop quiz

Qual o primeiro nome de Hagrid?
- Albus
- Severus
- Rubeus

Sirius Black transforma-se em que animal?
- Lobo
- Veado
- Cão

Pode encontrar as respostas a este questionário na secção Crash

Livre em Hogwarts

Em Harry Potter e a Ordem da Fénix finalmente temos acesso a todos os locais que o nosso herói percorre nos livros e nos filmes. Esta experiência chega a ser tão intensa que muitas vezes damos por nós pura e simplesmente a vadiar e a explorar por nossa conta os espaços mais escondidos. E não é que essa ousadia e displicência é recompensada com pontos escondidos, ou mesmo com algumas missões a dirigirem-nos para lá?

Ao assumir esta liberdade de movimentos, a Electronic Arts permite aos fãs da série ter uma noção do trabalho de pesquisa e de planificação feita pela autora da série juvenil mais bem sucedida da história, JK Rowling. Os pormenores apresentados no jogo são só uma mera representação do universo que intuímos e imaginamos quando lemos os livros.

Harry e Hogwarts vêem-se assim sublimados por causa de uma pequena mudança de perspectiva. É curioso que esta vitória foi conseguida com uma subtracção. Ou seja, ao retirar-se o total protagonismo de Harry e ao elevar a escola de magia ao nível de personagem, a aventura tornou-se mais divertida, mais imersiva, mais profunda.

É emocionante ver Harry passar pelas pontes que vemos nos filmes, a escalar canos pluviais e a combater contra os Slytherin, um pouco ao estilo de Lara Croft. Mas o adolescente não conta com pistolas, e sim com feitiços aprendidos ao longo da aventura de uma maneira simples e interessante, graças aos gémeos Weasley e ao Exército de Dumbledore.

Pena é que os feitiços base sejam aprendidos de uma forma errada, porque sacrificou-se a história para o fazer. Em apenas cinco minutos somos introduzidos no drama existencial de Harry: atacado por Dementors quando estava com o seu primo; levado a tribunal por utilizar magia em frente de um Muggle; e com a suspenção de Hogwarts iminente. E no momento em que começa a explodir de raiva com os amigos, na casa de Sirius Black, o padrinho interrompe-o, para lhe ensinar a empurrar e a puxar objectos com a varinha. Da raiva e da motivação da personagem, passa-se para a lide doméstica.

Um ponto que prejudica o jogo como um todo, já que baralha o jogador e obriga-o a conhecer o livro ou o filme antes de começar a jogar, para perceber alguma coisa do que se está a passar. Outro ponto negativo é a maneira como os sonhos de Harry são introduzidos na narrativa, visto que não dá a entender que é por causa deles que ele passa a ter aulas de oclumância com Snape, a pedido de Dumbledore.

Apesar deste desequilíbrio, este título é um complemento interessante ao livro e ao filme, desde que se jogue depois da leitura e da visualização de "Harry Potter e a Ordem da Fénix".

ORIGEM DOS NOMES

JK Rowling não deixou nada ao acaso e uma prova disso é a origem dos nomes. Como curiosidade deixamos aqui o significado das três personagens principais e do seu rival Draco Malfoy.

Harry - é a forma medieval de Henry (Henrique), de origem germânica (Heimiric), que significa "poder". É o nome favorito para rapaz de JK Rowling.

Hermione - deriva do nome do deus grego Hermes e significa "monte de pedras". Este nome aparece na "Eneída", de Virgílio, e em "Um Conto de Inverno", de William Shakespeare.

Ron - diminutivo de Ronald, forma escocesa do nome escandinavo Rangvald que significa "conselho" e "comando".

Draco - o nome significa dragão ou serpente, em grego. Foi o nome de um legislador Ateniense, no séc. VI a.C. e é o nome de uma constelação de estrelas vista no Hemisfério Norte.

Fonte: www.behindthename.com

As contas que o jogo fez

Harry Potter

+

Tomb Raider

−

Armas

=

Harry Potter e a Ordem da Fénix

THE DARKNESS

VIVA OS ANTI-HERÓIS

The Darkness atira-nos para o papel de um predador nas ruas de Nova Iorque, um soberano da noite. Fá-lo com estilo, muita violência e bastante originalidade.

FREDERICO TEIXEIRA

É tentador atacar os indefesos, mas...

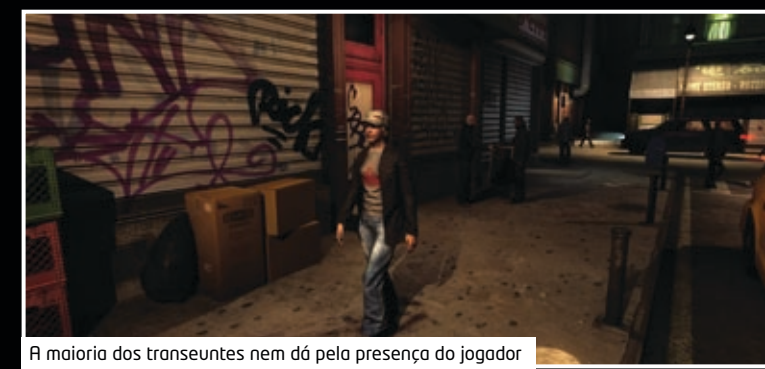
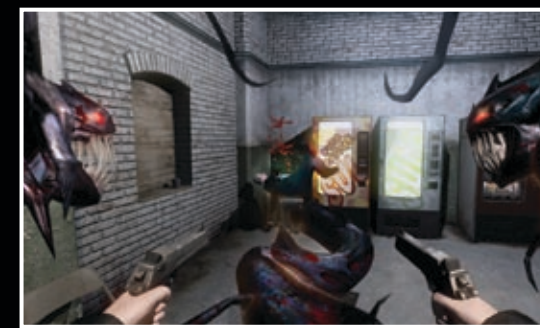
A banda desenhada foi reeditada graças ao jogo

NA NET

Sites Relacionados:

www.2kgames.com/thedarkness
www.starbreeze.com/home.jsp
www.topcow.com/cover

Truques e Dicas

PS3: *www.gamefaqs.com/console/ps3/code/927013.html*
Xbox 360: *www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/927014.html*

A maioria dos transeuntes nem dá pela presença do jogador

À primeira vista a premissa de The Darkness tem tudo para dar errado: Entrar no papel de Jackie Estacado, um jovem mafioso que é possuído pelas forças das trevas no seu vigésimo primeiro aniversário. Jackie quer vingar-se do seu tio, um barão do crime que o traiu. Jackie quer namorar. E Jackie tem às costas enormes tentáculos que arrancam corações, empalam pessoas e arrastam enormes objectos. Pondo as coisas em perspectiva, todos nós já nos deparámos com mil e uma premissas rebuscadas em diversos livros, filmes e jogos, e isso não invalida que não tenhamos encarnado uma personagem e vivido os seus problemas e desafios. Não será que o que conta é a forma como a história nos é entregue, a arte ou artifício com que é narrada?

The Darkness é, antes de mais, uma banda desenhada, e como muitas bandas desenhadas ainda vem com o perfume irreverente da adolescência, repleto de exageros, sonhos de grandeza, vontade de fazer o que ninguém mais consegue.

Realmente interessante é a forma como a Starbreeze Studios pegou num universo *over the top*, transformando-o numa proposta com conteúdo interessante, intenso e por vezes perturbador. Contam-se pelos dedos da mão os jogos onde foi investido tempo a construir um relacionamento entre duas personagens, uma relação amorosa perfeitamente banal, como as que todos vivem. E como este, existem vários outros pormenores que marcam presença em The Darkness, tornando-o um pouco mais sóbrio do que o típico "tiro-neles".

Belas cobras e lagartos

Estaríamos a mentir se não disséssemos que é *cool* percorrer as ruas de Nova Iorque refugiados na escuridão, munidos de uma série de poderes especiais que nos dão a sensação de estar no topo da cadeia alimentar. A princípio estas habilidades são apenas um complemento a pistolas, caçadeiras e metralhadoras, mas lá para o final da aventura o jogador já atravessa as ruas como uma verdadeira força da Natureza: um gangue de demónios espalha o caos, buracos negros sugam os mafiosos, os tentáculos arremessam os carros com desapreço e os poucos humanos que sobrevivem a tudo isto ficam em pânico, até que lhes é arrancado o coração do peito. O espectáculo, visceral e espalhafatoso, justifica o selo para maiores de 18 que vem na caixa.

Ainda que inspirada pela banda desenhada, a Starbreeze tem o mérito de ter criado esta mecânica que foge ao habitual. No entanto, isso não significa que os trechos de acção que dominam o jogo atinjam o mesmo nível de um **Call Of Duty 2** ou de um **F.E.A.R.**. Os combates em The Darkness são um pouco mais vulgares, com inimigos competentes mas insípidos, e o elemento surpresa raramente vem à baila. Aliás, uma das suas características é que, normalmente, é o jogador quem surpreende o inimigo e não o contrário. Ou

O jogador percorre a cidade via metropolitano

Ao contrário dos inimigos, Jackie vê no escuro

Os pequenos Darklings são um tanto sádicos. Muito, para dizer a verdade

seja, o apelo dos combates resume-se quase sempre à exploração de novas formas de interagir com o espaço envolvente e ao estilo dos confrontos.
Quem conhece o trabalho desenvolvido pela produtora sueca em **Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay**, sabe que pode contar com um ambiente solitário mas envolvente. As ruelas e becos de Nova Iorque, o Metro, os apartamentos, o cais, todas estas áreas são suficientemente sombrias e degradadas para que se mantenha uma coerência com o ângulo narrativo. Ao mesmo tempo são evitados exageros em texturas ou formas, e o espaço parece natural. Ou seja, o jogador vai sentir-se parte deste universo – uma tarefa mais complicada do que pode parecer quando temos um protagonista com o diabo no corpo. Um especial destaque para as personagens que habitam este pequeno mundo, que sem terem o mesmo grau de definição das personagens de **Gears Of War** ou do promissor **Mass Effect**, são bastante expressivas.

Planeamento urbano

Para além do ambiente depressivo também temos de homenagear o trabalho da autora no que respeita à estrutura do jogo. Apesar de nunca nos esquecermos de que estamos em níveis, ou versões compartimentadas de uma cidade, as várias partes desta adaptação livre de Nova Iorque encaixam de uma forma lógica e sem rupturas estéticas. É um aspecto essencial para os que viajam para a frente e para trás através do metropolitano, cumprindo as diversas missões secundárias do jogo. O espaço convida à exploração e parece natural ou, por outras palavras, nunca sentimos aquela liberdade total que existe nos **Grand Theft Auto**, mas andamos lá próximo. Isto tendo em conta que a dimensão de The Darkness é bem mais pequena do que a de um **Vice City** ou **San Andreas**.
Mas a acção em The Darkness não decorre

As contas que o jogo fez

Vampire Bloodlines
–
Vampiros
+
BD The Darkness
=
The Darkness

Aquele tentaculo também arrasta carros

Jackie Estacado, o jovem mafioso protagonista de The Darkness

VOZES DAS TREVAS

Dwight Schultz
(Uncle Paulie Franchetti)
O emblemático Murdock da série televisiva "A-Team" representa o chefe da máfia.

Kirk Acevedo *(Jackie Estacado)*
Este actor, mais conhecido pelos papéis desempenhados nas séries "Band Of Brothers" e "Oz", dá voz ao protagonista do jogo.

Lauren Ambrose *(Jenny Romano)*
A namorada de Jackie Estacado ganha vida com a protagonista dos episódios de "Six Feet Under" e "Party Of Five".

Mike Patton *(The Darkness)*
O vocalista dos Mr. Bungle e Fantomas, ex-Faith No More, dá voz à entidade The Darkness, sem quaisquer efeitos ou filtros de voz.

Mike Starr *(Butcher Joyce)*
Butcher Joyce, o talhante, é interpretado por Mike Starr, actor secundário em filmes como "Ed Wood", "Goodfellas" e "The Black Dahlia".

DARKNESS TV

Depois dos talk shows de Vice City e dos anúncios televisivos de Max Payne 2, chegou a altura de ter filmes inteiros dentro de um título, o que mais uma vez evidencia a versatilidade dos videojogos. Nas casas e ruas de The Darkness as televisões passam velhas séries animadas e o clássico filme de Robert Mulligan, "To Kill a Mockingbird" (1962). Quem quiser até pode ver o filme em casa da namorada do protagonista, sentado no sofá com ela e, claro, com uma ou outra interrupção para uns beijos.

The Darkness corre numa versão melhorada do motor de jogo usado em Chronicles Of Riddick

As armas convencionais também são interessantes

Na Primeira Guerra Mundial

Os Darklings que acompanham o jogador: Beserkers, Kamikaze, Lightning e Gunner

O maior inimigo na B.D. não aparece no jogo

apenas na Big Apple. Jackie chega a um ponto onde tem de combater os seus próprios fantasmas numa espécie de inferno criado à imagem da Primeira Guerra Mundial. Um local diferente se bem que um pouco desnorteante, e mais não podemos dizer para não estragar a surpresa. Esta "viagem" acontece porque Jackie tem de compreender os seus poderes, saber controlá-los na presença de outras pessoas – se o jogador assim o entender, claro. Durante a aventura o jogador pode usar livremente os tentáculos e afins, mas em diversas situações são-lhe dadas escolhas que acabam por influenciar o desfecho da história.
Ao longo do desenvolvimento de The Darkness um dos aspectos mais promissores foi a vertente para múltiplos jogadores, onde é possível alternar de forma entre os resistentes humanos, ou furtivos Darklings, demónios que andam em tectos e paredes e são capazes de se projectar para o peito das suas vítimas. Infelizmente esta mecânica acaba por perder o interesse ao fim de alguns dias a batalhar com sete outras pessoas, cortesia de mapas e modos de jogo banais. Não podemos dizer que sentimos pena pela vertente online, pois apesar de tudo a Starbreeze soube direccionar bem os seus recursos, apostando forte na atmosfera e coerência do universo retratado de forma a fortalecer o conceito narrativo. E apesar de ser sobretudo uma proposta de acção, não podemos deixar de traçar um paralelismo com **Vampire: Bloodlines**, provavelmente a obra que mais se lhe aproxima em termos de estilo e ambientes soturnos, degradantes e muito, muito *cool*.

8|10

THE DARKNESS

UM JOGO DE ACÇÃO QUE CONSEGUE TER MUITA VIOLÊNCIA SEM QUE PAREÇA GRATUITA. TUDO GRAÇAS À ATMOSFERA E À FORMA COMO A NARRATIVA É TRATADA.

SISTEMA: X360/PS3 *AUTOR:* STARBREEZE STUDIOS *EDITORA:* TAKE 2
DISTRIBUIDORA: INFOCAPITAL

OVERLORD

O TRIUNFO DOS PEQUENOS

Overlord prova que ter boas personagens e bom humor são um bom princípio. **RUI GUERREIRO D'ÂNGELA**

Dizer que o mal é divertido tornou-se num cliché no mundo dos videojogos. Mas no caso de Overlord é impossível não o dizer. Porque começar um jogo a ser um Senhor do Mal, retirado de uma campa por um pequeno ser chamado Gnarl, que faz lembrar o Gremlin mais literado, do filme homónimo... não é bom sinal (pelo menos, a nível de seriedade).
O jogador vê-se, portanto, lançado no meio de pequenos seres subservientes, denominados por Minions, num mundo que desconhece e com a informação de que é o sucessor do antigo Overlord daquele local. O mal aqui é cultivado como batatas para a sopa, o que é o mesmo que dizer que é algo bastante natural.
Os objectivos que nos são dados por Gnarl, enquanto nos contextualiza na nossa missão maléfica, são simples: voltar a erigir a Torre Negra, que neste momento está em ruínas, e matar os sete heróis que a destruíram há muitos anos.
Mais linear do que isto é impossível (só **Pong**). No entanto, esta lineariedade está sabotada. O jogo coloca-nos no equilíbrio difícil entre o ser um mau muito mau e um mau "bonzinho". Aqui está, talvez, a originalidade e a base do desenvolvimento do jogo: nós somos maus, mas os criadores assumiram que queriam dar hipótese ao jogador de não o ser (pelo menos tanto).
E aí surge a liberdade de quem joga: o poder escolher o seu caminho (a base de muitos outros RPGs, é certo, mas neste é mesmo divertido escolher). Nessa demanda encontraremos aldeões, seres estranhos e alguns heróis ainda mais bizarros, visto que cada um representa os sete pecados mortais (uma referência ao filme "Seven"?). E o que fazemos aos aldeões é opção nossa. Podemos ajudá-los, ou lançar o caos nas aldeias e vê-los correr que nem galinhas à solta a fugir de uma raposa. Podemos dizer que é divertido ver as caras de pânico enquadradas por uma casa a ser consumida pelas chamas, mas...

NA NET

Sites Relacionados:
www.codemasters.com/overlord

Truques e Dicas:
www.gamefaqs.com

Overlord coloca-nos no equilíbrio difícil entre o ser um mau muito mau e um mau "bonzinho".

Minions, personagens carismáticas

A ajudar-nos nesta tarefa hercúlea de reconstruir uma torre e de conquistar o antigo império do Overlord aos sete heróis caídos, temos as figuras mais carismáticas e divertidas desde os filmes "Gremlins", os Minions.

O primeiro contacto com eles não é nada surpreendente. Aprendemos a convocá-los, a controlá-los e pouco mais.
Mas quando começamos a conhecê-los, a lutar e a destruir com eles, é que nos começamos a aperceber da sua personalidade muito própria e da alegria que sentem em espalhar o caos e a trazer-nos o que pensam ser-nos útil, como dinheiro e restauradores de energia e mana (o que nos permite lançar feitiços).
No início vemo-nos a liderar, exclusivamente, Minions Castanhos, uns seres duros, que podem utilizar qualquer tipo de armaduras, armas e capacetes (incluindo abóboras de Halloween na cabeça, ou membros de zombies). Depois vão aparecendo outros tipos de pequenos seres, totalizando quatro.
Os Azuis são os curandeiros, podem curar e ressuscitar os outros Minions e podem andar pela água. Os Vermelhos atacam à distância, disparam bolas de fogo aos inimigos e são imunes ao fogo. Os Verdes são imunes ao veneno, e têm uma capacidade de especial de se aproximarem e de apunhalarem os inimigos pelas costas.
Com o tempo, veremos o quão importantes estas quatro "etnias" são importantes para a nossa ambição e vamos aprendendo a escolher cautelosamente os que nos acompanham na luta contra os tais sete heróis caídos em desgraça (uns laivos de **Pikmin**...).
Um Minion importante nas nossas missões é o já referido Gnarl, que com a sua sabedoria nos vai contextualizando as acções e as opções que temos de tomar. No fundo, um grilo falante que não nos larga a armadura, enquanto nos divertimos...
Basicamente, em Overlord somos mesmo obrigados a dizer: o Mal é divertido.

pop quiz

Qual o nome do argumentista de Overlord?

JK Rowling

Terry Pratchett

Rhianna Pratchett

Pode encontrar as respostas a este questionário na secção Crash

As contas que o jogo fez

Pikmin + *Fable* + *Gremlins* = *Overlord*

TESTE

HERÓIS CAÍDOS

Os sete arqui-inimigos eram pessoas nobres, antes de se tornarem heróis e deixarem-se consumir pelos Sete Pecados Capitais.

Melvin Underbelly – é o primeiro boss, soberano dos Halflings. Come avidamente, como não houvesse amanhã. Representa o pecado da Gula.

Oberon – um elfo que se fundiu com uma árvore. Os sonhos dele atormentam a floresta onde vive. Representa a Preguiça.

Goldo – governante das Golden Hills. Pensa que todo o ouro do mundo lhe pertence. Representa o pecado da Avareza.

Sir William - um humano interessado mais nos prazeres da carne e na participação em festas moral duvidosa. Simboliza a Luxúria.

Jewel – lidera um grupo de Ruborians. Sente uma grande necessidade de possuir tudo o que é dos outros. Representa o pecado da Inveja.

Kahn – Controla os que têm poderes de visionários. É obcecado por Jewel e só pensa em protegê-la e destruir tudo o que o enfurece. Simboliza a Ira.

The Wizard – foi o líder dos Heróis. Foi responsável pela corrupção dos outros heróis. Representa o pecado da Vaidade.

Gremlins e Monty Python são as principais referências cómicas e fílmicas dos produtores deste jogo.

8|10

OVERLORD

OVERLORD É DIVERTIDO, É IMERSIVO E É VICIANTE. AS PERSONAGENS SÃO INTERESSANTES, PRINCIPALMENTE OS MINIONS, E DÃO TODO O VALOR AO JOGO.

SISTEMA: PC/X360 *AUTOR:* TRIUMPH STUDIOS *EDITORA:* CODEMASTERS *DISTRIBUIDORA:* ATARI IBÉRICA

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

PARABÉNS, LARA

Anniversary é o regresso ao passado de uma das séries mais influentes da história dos videojogos. É Lara Croft em versão teen. **NELSON CALVINHO**

São 11 anos de Tomb Raider e de Lara Croft. Os aniversários são aquelas épocas que queremos que cheguem depressa e nos fazem pensar no futuro, quando somos novos; ou que vamos querendo cada vez mais evitar porque nos fazem pensar nos bons velhos tempos, e como agora tudo é pior, à medida que vamos envelhecendo. No caso dos jogos, o envelhecimento não é um problema: à medida que o tempo passa, tornam-se cada vez mais enérgicos, frescos e bonitos, e os anos que ficaram para trás surgem-nos na memória como velhos e moribundos.

É por isso com alguma ternura que recebemos este Tomb Raider Anniversary, um regresso ao passado, ao tempo em que Lara Croft dava os primeiros passos (e saltos mortais, e tiros, e outras coisas que são mesmo de heroína de videojogo). É um remake, com tudo o que isso possa ter de positivo: é um sinal de gratidão e homenagem perante uma obra seminal na história dos videojogos, e é a recuperação, perante as camadas mais jovens de jogadores, de uma aventura tantas vezes referenciada, mas impossível de tocar a não ser pelos que conhecem a fina arte da emulação de velhos jogos a novas tecnologias.

A melhor justificação e enquadramento para Tomb Raider Anniversary dá-a o próprio director criativo, Jason Botta, numa nota endereçada aos fãs publicada no jogo. Relembra ele que quando a obra original foi lançada, o mundo dava os primeiros passos nos gráficos 3D e que Tomb Raider deu um contributo fundamental para essa revolução, que passou pela tecnologia e pela técnica, mas também pela capacidade de fazer compreender como essas novas ferramentas poderiam influenciar a jogabilidade e, na verdade, criar novas formas de interacção e novos mundos mais imersivos – isto apesar de Tomb Raider ser na verdade uma adaptação das fórmulas de interacção herdadas de jogos 2D como **Prince Of Persia** ou **Flashback**, em que o combate era um prato de acompanhamento para os saltos bem medidos entre as plataformas que constituíam o grosso da acção.

Tomb Raider foi pioneiro na criação de uma verdadeira sensação de ambientes inóspitos, de aventura, de cenários mais antigos que o tempo escrito, e a mostrar que nos jogos também é possível criar personagens fortes, icónicas – e logo com uma protagonista feminina, no tempo em que as mulheres cantavam «girl power!»...

Lara pop star

Lara passou de personagem peituda de videojogos a capa de revistas de tendência de moda (famosa a capa na The Face); a porta-voz da indústria, das mulheres na indústria e, por fim, das mulheres em geral. Teve direito a um agente. Foi ícone pop da digressão dos U2, mulher de carne e osso em manequins que fizeram parte de fantasias masculinas ou serviram de incentivo a ra-

NA NET

Sites Relacionados:

www.tombraider.com/anniversary/
www.tombraiderchronicles.com/lara/

Truques e Dicas:

www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/934023.html
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/934025.html
www.gamefaqs.com/portable/psp/data/934024.html

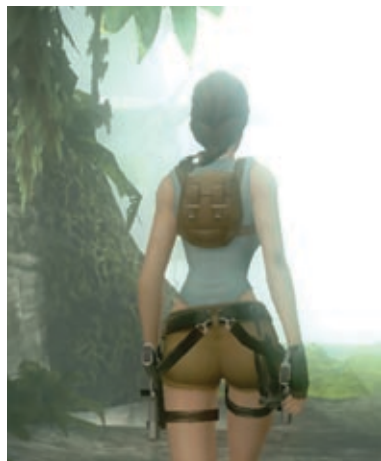
7|10

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

O GRANDE MÉRITO DESTE REMAKE DE TOMB RAIDER É FAZER-NOS RECORDAR TANTAS CENAS FAMILIARES E AO MESMO TEMPO PARECER-NOS FRESCO E NOVO.

SISTEMA: PC/PS2/PSP AUTOR: CRYSTAL DYNAMICS
EDITORA: EIDOS DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

Um remake com tudo o que isso pode ter de positivo: homenageia uma obra seminal na história dos videojogos, e recupera-a para os jogadores mais jovens

A alternância entre espaços fechados e claustrofóbicos e áreas enormes e ao céu aberto são o melhor pretexto para todo o tipo de malabarismos de Lara.

O filme Lara Croft: Tomb Raider foi filmado nos estúdios Pinewood, em Inglaterra, os mesmos onde os filmes James Bond são rodados. Daniel Craig, o actor que interpretou o papel de Alex West no filme, é o actual agente 007.

parigas à procura de *role models*, matéria para estudos sociológicos e heroína de cinema no corpo de Angelina Jolie.

Os tempos são outros, como relembra Jason Botta, de volta ao seu texto, e embora esta obra seja um remake que em boa parte decalca o anterior, dando-lhe novas roupagens, a Crystal Dynamics, mãe adoptiva da série e da personagem (a Core Design, autora original, foi afastada da obra após alguns títulos muito aquém das expectativas), considerou que a melhor forma de homenagear o passado é rescreveendo-o, respeitando-o. Tomb Raider Anniversary é, essencialmente, um Tomb Raider com novas situações para manter nos veteranos a sensação de descoberta que os seduziu há uma década. Há uma trama e personagens mais afinadas para explorar ao máximo o seu potencial, há uma tentativa de equilíbrio entre a novidade e a nostalgia, e o sistema de controlo (revolucionário, em 1996) foi renovado de alto a baixo, usando os conhecimentos entretanto adquiridos em **Tomb Raider Legend**, o último capítulo da saga. Como diz Jason: o novo e o velho, o familiar e o inóspito, a mistura do passado e do presente que existe em cada experiência Tomb Raider, um jogo que aspira estar à altura do seu predecessor mas que deseja emergir como uma aventura excitante por mérito próprio.

Como no primeiro capítulo, Lara Croft tem por missão encontrar o artefacto místico conhecido como Scion. O percurso que a vai levar até ao objectivo é o mesmo: Peru, Grécia, Egipto e Atlântida. A jogabilidade, como há 11 anos, permanece baseada na acção enquanto viagem, na utilização da natureza como grande adversário de Lara, seja na apresentação de perigos óbvios como animais (tão pouco inteligentes como antes) e precipícios, seja na formatação de puzzles quase épicos, que envolvem a interacção com o próprio cenário, interacção essa que por vezes pode assumir várias camadas. Para apanhar determinado objecto ou atingir determinado ponto é por vezes necessário descascar o objectivo em várias acções. A Crystal Dynamics reconheceu e aproveitou um dos pontos fortes da aventura criada pela Core: a sábia utilização de espaços apertados que provocam acessos de ansiedade claustrofóbica e preparam brilhantemente o efeito de espanto e assombro quando se dá a chegada a áreas amplas que é preciso estudar atentamente.

Do ginásio para a selva

Esta Lara é mais atlética, mais elástica, mais supermulher, usa mais músculos para efeitos ainda mais espectaculares. Agora é capaz de correr pelas paredes, de se equilibrar em postes, de usar um gancho para ultrapassar abismos e de escalar rochedos, tudo movimentos aprendidos desde o lançamento do excelente **Tomb Raider Legend**. Há outros pormenores, como o efeito Adrenaline Dodge: quando os inimigos se atiram a Lara, o jogador pode accionar uma acção de câmara lenta (basta juntar duas miras num ponto pré-definido) e acertar em cheio no ponto fraco do inimigo, para um disparo fatal . É um bocadinho de sal nas sequências de acção que nunca quiseram ser o núcleo do jogo.

A nível narrativo despontam sequências cinematográficas que dão ao jogador a possibilidade de alguma (mínima) interacção, se pressionar o botão certo em momentos chave. Na verdade, pouco acrescentam à qualidade do jogo, mas a intenção é boa.

As três versões que experimentámos têm cada uma os seus pontos fortes, mas naturalmente a versão PC será a que apresenta um visual mais sedutor, até porque na PlayStation 2 os gráficos estão estranhamente quadradões. Quanto à PSP, satisfaz o sonho de todos aqueles que sempre quiseram andar com uma Lara no bolso para todo o lado.

Tomb Raider Anniversary faz tudo aquilo que um remake deve ser capaz de fazer: interpretar de uma forma refrescante a fonte original, criando estranhas mas agradáveis sensações de *déjà vu* naqueles que conhecem a origem, mas estabelecendo um ponto de partida para quem acabou de chegar.

Após o lançamento de Tomb Raider foi lançado o polémico Nude Raider, um patch que apresentava a heroína... em pelota. O patch surgiu à margem da autora Core Design e da Eidos, que o tentaram banir.

Cinco das modelos que vestiram a personagem de Lara Croft na vida real posam para uma sessão fotográfica

Tomb Raider foi pioneiro na criação de uma verdadeira sensação de ambientes inóspitos.

De 1996 até aos dias de hoje, foram muitas as encarnações de Lara Croft, do aspecto quadradão e inexpressivo da Lara de Tomb Raider à curvilínea e carismática heroína de Anniversary. A imagem acima mostra como se molda um sex-symbol virtual.
Fonte: Wikipedia e IMDb.

Tomb Raider

10 anos

Tomb Raider Legend

Tomb Raider Anniversary

TRIVIA

- **Uma versão Xbox 360 de Tomb Raider Anniversary está disponível a partir de Setembro apenas através do serviço online Xbox Live Marketplace. Mas para o jogar é obrigatório possuir uma cópia de Tomb Raider: Legend...**
- **Originalmente Tomb Raider tinha como protagonista um herói masculino, inspirado em Indiana Jones. Devido a conflitos com os direitos de imagem da personagem criada por George Lucas e Steven Spielberg, a Core substituiu a personagem por "Laura Cruz", uma mulher sul-americana. O nome acabou por mudar para Lara Croft, escolhido na lista telefónica, para soar mais britânico.**

As contas que o jogo fez

Counter-Strike

+

Elfos

÷

PC e X360

=

Shadowrun

SHADOWRUN

PC, CONSOLAS, É TUDO IGUAL

Shadowrun é o primeiro jogo a interligar os universos online da Xbox 360 e do PC. Pode não ser perfeito, mas é divertido, funciona e mostra um esforço de inovação. FREDERICO TEIXEIRA

Independentemente dos gostos pessoais, quando se fala em **Counter-Strike** é mais ou menos consensual que existe mérito neste título, não só por ser uma grande produção criada pelas comunidades de **Half-Life**, mas porque está na origem de um subgénero da acção que ainda hoje é desfrutado por milhares de pessoas online – é impressionante a quantidade de jogadores que ainda prefere a versão antiga desta modificação à versão distribuída com **Half-Life 2**.

Agora coloquem-se algumas questões: alguém sabe ou liga à "história" de Counter-Strike? Alguém conhece as inspirações da equipa para criar o título? Existe algum objectivo último no jogo para além de matar sempre os mesmos inimigos ronda após ronda? Não, porque pura e simplesmente nada disso interessa. Da mesma forma que os jogos de aventura dependem muito da riqueza narrativa, há jogos de acção nos quais se passa o oposto e a equipa "se limita" a entregar uma ferramenta para nos divertirmos com um grupo de pessoas. Estes títulos não têm mais nem menos mérito do que os outros. Funcionam e são divertidos. E é precisamente nesta categoria que se integra Shadowrun. É um jogo online, que se joga por rondas, onde o objectivo é aniquilar a equipa adversária ou roubar-lhes um artefacto.

A equipa serviu-se da licença do jogo de role-play com o mesmo nome única e exclusivamente para criar um sistema de habilidades e classes interessante, que interliga magia, tecnologia, Anões, Elfos, Humanos e Trolls. Tudo o resto é um valente murro no estômago de qualquer jogador ferrenho do original de papel e lápis. Mas a verdade é que o sistema de classes é um dos mais interessantes que já vimos a correr em servidores online. E o recurso a habilidades e materiais como asas delta, implantes que aumentam os reflexos, sistemas de camuflagem ou árvores que curam todos os jogadores nas redondezas são uma lufada de ar fresco no género. São refrescantes porque obrigam a criar novas estratégias e dinâmicas de combate em equipa, porque desafiam os jogadores a pensar, olhar para os níveis e explorar novas soluções tácticas, distintas das presentes em Counter-Strike, **Unreal Tournament**, **Enemy Territory** ou **Battlefield**.

À medida que ganhamos prática em Shadowrun, mais ritmo têm os combates e mais nos apercebemos do quão bem desenhado está todo o sistema de jogo - apesar da prestação dos utilizadores de Xbox 360 decair um pouco nos níveis com mais elementos verticais. Fazendo uma analogia com o futebol, os Anões e os Trolls são os defesas e médios, capazes de proteger o nosso artefacto do inimigo, resistindo a tudo e todos. Os ágeis Elfos são óptimos extremos, bons para transportar o artefacto inimigo ou eliminar jogadores mais distraídos. Por fim temos os Humanos, que correspondem àquele jogador que faz tudo mas não sobressai em nada e que normalmente está no banco. Ao longo das rondas, e com base na prestação individual e na da equipa, o jogador amealha dinheiro para investir na compra de armas e de três feitiços ou implantes que potenciem uma dada estratégia. Temos, contudo, uma queixa a apresentar: não é possível trocar de classe a meio do jogo, o que invalida a possibilidade de uma equipa mudar drasticamente de estratégia durante um desafio.

Shadowrun é um primeiro passo no sentido de unificar a experiência de jogo entre plataformas. Precisa de afinações? Sem dúvida. É necessário equilibrar melhor a prestação de algumas classes entre o PC e a X360, para que os utilizadores de uma plataforma não saiam privilegiados. Quem sabe se não faria mais sentido ter, por exemplo, os furtivos Elfos em exclusivo para os jogadores de consolas, já que brilham na perspectiva na terceira pessoa e combate corpo a corpo, reservando o manuseamento de armas de precisão para os jogadores de PC. Seja como for, um mundo onde todos os jogadores podem desfrutar de uma experiência em conjunto parece-nos bem mais apelativo do que os feudos que tantos têm defendido em fóruns de discussão sobre Shadowrun. Convém é ter calma e olhar para o panorama maior, em vez de gastar força anímica em discussões do estilo "fulano tem uma mira automática por ter uma X360" e "sicrano tem um rato e teclado e por isso tem a vantagem".

É necessário equilibrar melhor a prestação de algumas classes entre o PC e a Xbox 360, para que os utilizadores de uma plataforma não saiam privilegiados.

NA NET

Sites Relacionados:

http://shadowrun.com

http://fasastudio.com/default.htm

www.microsoft.com/games/

Truques e Dicas:

PC: www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/933049.html

Xbox 360: www.gamefaqs.com/console/xbox360/code/929196.html

Trailer no DVD

PC 5|10 X360 7|10

SHADOWRUN

ESTE JOGO DE ACÇÃO ONLINE EM JEITO DE COUNTER--STRIKE É REFRESCANTE E MOSTRA UM ESFORÇO PARA FAZER EVOLUIR ESTE GÉNERO DE JOGOS.

SISTEMA: PC/X360 AUTOR: FASA EDITORA: MICROSOFT
DISTRIBUIDORA: MICROSOFT PORTUGAL

O PREÇO CERTO

A Microsoft resolve lançar Shadowrun apenas para Vista e as comunidades arranjaram uma forma do jogo correr em XP. A Microsoft diz que Shadowrun apenas corre em processadores *dual core* e as comunidades arranjam uma forma de o correr num único processador.

O problema surge quando a Microsoft quer cobrar aos utilizadores de PC uma mensalidade para subscrever um serviço online que nos títulos das outras editoras é gratuito – não, Shadowrun não é um jogo online num universo persistente, tem uma estrutura bem mais simples, barata e acessível. Ainda assim, com a desculpa de poder jogar com os amigos da Xbox 360 e de ter um serviço de qualidade com pouca latência de rede até se percebia esta cobrança. Mas há um problema: para os utilizadores de PC a estabilidade e qualidade deste serviço ainda não é superior à apresentada nos jogos onde o serviço é gratuito e, como tal, não podemos deixar de punir a versão de PC de Shadowrun por isso.

HOT PXL
É TÃO BOM, NÃO ERA?

Havia esperanças, legítimas, de que Hot PXL fosse um dos jogos a entrar nos cânones de 2007. A fusão entre a cultura *street* com a dos jogos, particularmente as obras retro e a *pixel art*, têm tudo a ver – ambas nascem e são alimentadas por uma cultura underground, de faz-tu-mesmo. É um conceito interessante. E as boas ideias, neste meio, são raras e de valorizar. Especialmente quando estamos perante um piscar de olho à estrutura de **WarioWare**: uma colecção de duas centenas de microjogos (cada microjogo é uma ideia interactiva de poucos segundos) que faz uma colagem pós-moderna da estética e das fórmulas dos clássicos Atari. É sempre bom recordar algumas pérolas como **Breakout, Space Invaders** ou **Asteroids**. E há conteúdos para descarregar do serviço online da PSP. Mas, na prática, a coisa não pega muito bem. A falta de instruções adequadas para enquadrar cada microjogo faz com que muitos deles a primeira tentativa seja um inevitável falhanço. Mas o pior é que alguns são simplesmente desinteressantes. A pintura fica definitivamente borrada pelo anfitrião de serviço, o francês Djon, pretenso representante da cultura *street* com tiques de *wigger*, cujo currículo não lhe dá legitimidade como porta-voz e muito menos para inundar o jogo com a sua presença. É pena. Queríamos gostar muito mais de Hot PXL. ***N.C.***

HOTPXL

6|10

HOT PXL
SISTEMA: PSP AUTOR: ZSLIDE
EDITORA: ATARI
DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA

Transformers: The Game

SISTEMA: PC/PS2/X360/PS3/WII/PSP
AUTOR: TRAVELLER'S TALES EDITORA: ACTIVISION
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

3|10

Estamos a viver numa época de recauchutagem. Os anos 80, em especial, continuam a ser recuperados com o afinco de quem reaviva um moribundo com um desfibrilador. E o que acontece a um dos desenhos animados mais emblemáticos dessa década? É reinventado para parecer mais espectacular, mais realista, mais infantil e mais aborrecido.
Em Transformers: The Game, a narrativa surge em retalhos e é praticamente imperceptível para quem não viu o filme. O jogador pode vestir tanto a carroçaria dos Bons (Autobots) como dos Maus (Decepticons), o que significa controlar uma boa variedade de robôs e veículos como helicópteros e carros. O problema é que a experiência é praticamente igual em qualquer dos casos. Tudo se resume a destruir os inimigos e o cenário. Uma prática que até poderia ser divertida, não fossem o sistema de física e partículas uma anedota e o controlo dos robôs transformistas tão básico: é possível triunfar recorrendo apenas ao pressionar repetido de um único botão.
Sem adicionar nada de novo ao imaginário da série animada ou ao mundo dos videojogos, soma apenas um número à lista de jogos a evitar. ***G.B.***

GUITAR HERO: ROCKS THE 80S
ROCK CHUNGA

Será que os anos 80 foram a década dourada da música rock? Se nos baseássemos apenas no último jogo da série Guitar Hero, a resposta seria um rotundo não.
Rocks The 80s presta tributo à era dos fatos de cabedal e cabelos cheios de laca com um lote de 30 músicas sempre a abrir. Da new wave dos Flock Of Seagulls ("I Ran") ao hard rock dos Twisted Sister ("I Wanna Rock"), passando pelo heavy metal dos Iron Maiden ("Wrathchild") e psicadelismo dos The Police ("Synchronicity II"), há aqui ecletismo com fartura para agradar a trintões e não só.
Mas o problema nem é tanto a selecção musical que, diga-se de passagem, está longe de ser um bom cartão-de-visita para o rock dos anos 80. A questão é que pagar 50 euros por um jogo que oferece menos músicas e não acrescenta nada de novo a **Guitar Hero 2** é decepcionante. E com **Guitar Hero 3** e **Rock Band** no horizonte, o melhor é começar já a poupar uns trocos para os festivais de Natal. ***J.V.***

6|10

Hospital Tycoon

SISTEMA: PC AUTOR: DEEP RED EDITORA: CODEMASTERS
DISTRIBUIDORA: ATARI IBÉRICA CLASSIFICAÇÃO: 6/10

Hospital Tycoon, apesar da triste realidade dos baixos orçamentos para a Saúde, tem sempre algum dinheirinho disponível para se gastar. Seremos ases da gestão?
O jogo tenta ser de gestão com uma ponta de divertimento e outra de telenovela à mistura. A nível de gestão, o jogador tem de cumprir objectivos muito precisos para chegar ao outro episódio. Desde comprar material médico para ajudar na cura das várias doenças extravagantes do jogo, até colocar o hospital bonito e limpo para passar na inspecção. Aqui, a velocidade de aquisição é a chave do sucesso, para manter o dinheiro a circular.
Em Hospital Tycoon pode influenciar-se as relações entre os trabalhadores do hospital, mas nada interfere na novela de 12 episódios (o mesmo número de níveis) que se vai desenrolando no modo Story. Existe ainda uma opção Sandbox, onde criamos um hospital de raíz, que acaba por ser o único desafio real à nossa capacidade de gestão. ***R.G.A.***

7|10

Metroid Prime Pinball

SISTEMA: DS AUTOR: FUSE GAMES EDITORA: NINTENDO
DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

Recorrer a Samus como protagonista num jogo de pinball é uma ideia tão bizarra como óbvia. A iconografia emblemática da série Metroid poderia servir como mero suporte visual para criar mesas temáticas e graficamente luxuosas (e é isso mesmo que acontece). Mas a Fuse Games foi mais longe e incorporou no jogo alguns elementos de acção que transformam Metroid Prime Pinball em algo mais. Em certos momentos controla-se a própria Samus para aniquilar a tiro velhos inimigos como os Space Pirates, os Triclops e os Metroids, ou entrar em minijogos que se cumprem saltando plataformas. Isto para além de toda a parafernália de bónus, *power ups* e *bumpers* habituais nos jogos de pinball.
Há defeitos: a zona morta entre os ecrãs da DS dificultam a acção, usar os dedos no ecrã para "abanar a mesa" é uma chatice e irrita o número limitado de mesas – duas no modo Single Mission e apenas uma em Wireless. Mas, no cômputo geral, é um belo jogo a que se regressa sempre com gosto. ***N.C.***

6|10

Mario Party 8

SISTEMA: WII AUTOR: NINTENDO EDITORA: NINTENDO
DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

Do que é que o Super Mario gosta quase tanto como da sua amada Peaches? De festas grandes, coloridas e alagadas em confettis, claro.
Em Mario Party 8 tudo acontece numa espécie de feira popular, por onde o jogador deambula em busca de um bom bocado. A sua principal atracção é os jogos de tabuleiro disputados por até quatro intervenientes. Rola-se o dado, avança-se e ganha quem chegar primeiro ao fim da linha. A piada está nos eventos que acontecem em algumas das casas do tabuleiro. Piratas raptores, golfinhos que ajudam a avançar casas, ou trogloditas que obrigam a regressar ao inicio do caminho são apenas alguns deles.
Existem dezenas de minijogos, uns divertidos e imaginativos, outros que não se quererão repetir uma segunda vez. O Wii Remote é bem aproveitado, mas o jogo não explica como deve ser utilizado em cada ocasião, o que se torna frustrante. A festa de Mario é boa, mas terá dificuldades em ombrear com a de **Rayman Raving Rabbids**. ***G.B.***

Pokémon Diamond e Pearl

SISTEMA: DS AUTOR: GAME FREAK
EDITORA: NINTENDO
DISTRIBUIDORA: CONCENTRA

8|10

Route 212

Uma das características que define um jogador da série Pokémon é perguntar a alguém que conhece se quer um Pokémon de água, de erva ou de fogo, traçando desde logo o perfil dessa pessoa como treinadora de Pokés (abreviatura carinhosa). Soa um bocado à obsessão... mas deve ser porque estamos a falar disso mesmo. Vejamos, nesta primeira versão para DS o jogador, além da habitual colecção desenfreada de Pokémons e das batalhas com outros treinadores e responsáveis de Ginásios, tem a oportunidade de expor os seus Pokémons à fama, através de festivais da canção e de passagem de modelos. Podemos, inclusive, decorar as bolas que servem de receptáculo aos nossos queridos e fofinhos seres. São adições que, como especiarias, acrescentam um certo sabor à série. Mas a inovação maior é a interface gráfica, que aproveita o ecrã sensível ao toque da consola. A inclusão de um relógio e de informações básicas, como o nível de HP (energia) dos nossos Pokémons, disponível a um toque no ecrã, é um desses exemplos. ***R.G.A.***

5|10

GUITAR HERO: ROCKS THE 80S
SISTEMA: PLAYSTATION 2
AUTOR: HARMONIX EDITORA: ACTIVISION
DISTRIBUIDORA: ECOFILMES

MORE BRAIN TRAINING

QUANTOS CÊNTIMOS SÃO UMA LIBRA?

Os testes de inteligência foram boa matéria-prima para um jogo que colocou milhões de pessoas a realizar provas de cálculo, memorização e percepção para melhorar a sua "idade mental". Mas se houvesse dúvidas quanto à pouca validade científica dos testes de Brain Training, e ao facto de que medem mais o treino nesses exercícios do que a inteligência, vê-las-ão dissipadas ao verificarem que, tendo obtido uma idade mental de 20 anos no primeiro jogo, voltam ao período geriátrico dos 60 ou 70 anos nesta sequela. Isto porque oferece uma série de inéditos exercícios para entreter famílias: além dos vários problemas de sudoku, há jogos de pedra-papel-tesoura, subtracção em série, memorização de números, até tocar as notas musicais certas nas teclas de um piano de acordo com uma pauta, ou saber trocar libras esterlinas, entre outros. Divertido. Pena que uma grande parte dos exercícios obrigue a escrever ou falar Inglês – para o microfone da DS – ou até a conhecer o sistema monetário britânico, afastando automaticamente uma larga parte dos jogadores portugueses e fazendo-os passar por... pouco inteligentes? **N.C.**

6|10

MORE BRAIN TRAINING

SISTEMA: *DS* AUTOR: *NINTENDO*
EDITORA: *NINTENDO*
DISTRIBUIDORA: *CONCENTRA*

Pro Cycling Manager 2007

SISTEMA: *PC* AUTOR: *CYANIDE*
EDITORA: *FOCUS*
DISTRIBUIDORA: *INFOCAPITAL*

6|10

Pro Cycling Manager continua a ser uma referência para os fãs do ciclismo de estrada.
A possibilidade de dirigir uma das melhores equipas do Mundo (como a T-Mobile, Rabobank, Gerolsteiner e Discovery Channel) ou ter acesso aos melhores ciclistas da actualidade, podendo-se contratá-los e vendê-los, são argumentos suficientes para quem gosta desta modalidade.
No entanto, o jogo peca no ponto que pode servir de motivação extra para a época: as contratações. O título da Cyanide só permite contratar outros ciclistas no final da primeira época, em Outubro. Mas os contratos de patrocínio podem ser assinados desde o início, uma situação ambígua, no mínimo.
A estrutura de Pro Cycling Manager mantém-se, só se notando uma mudança da interface e dos nomes fictícios das equipas e dos ciclistas portugueses. Pequenas alterações que sabem a pouco e mal, no caso das formações lusas, nesta licença. **R.G.A.**

RESIDENT EVIL 4

É SÓ APONTAR

Resident Evil 4 é um jogo memorável. Não porque o seu enredo de conspirações políticas e quase sobrenaturais seja especialmente interessante, mas porque oferece personagens notáveis e uma experiência de jogo viciante que se entranha nas veias como droga.
A grande novidade desta conversão é o facto do vasto arsenal de armas utilizáveis pelo jogador - que passa por pistolas, caçadeiras, metralhadoras e outras - ser controlado pelo Wii Remote. Até agora ainda não vimos nenhum jogo "sério", daqueles que utilizam o comando da Nintendo como pistola, a funcionar de feito excepcional. A Capcom encontrou uma solução. Colocou o controlo dos movimentos da personagem e de câmara no controlador Nunchuk, deixando assim o Wii Remote livre para fazer pontaria. O resultado é um sistema de controlo que, embora não seja perfeito, funciona bem. Se têm uma Wii e estão mesmo a necessitar de explodir com a cabeça de uns quantos tipos mal encarados, não procurem mais. Resident Evil 4 *has entered the building*. **G.B.**

9|10

RESIDENT EVIL 4

SISTEMA: *WII* AUTOR: *CAPCOM*
EDITORA: *CAPCOM*
DISTRIBUIDORA: *CONCENTRA*

PaRappa The Rapper

SISTEMA: *PSP* AUTOR: *SONY CE JAPÃO*
EDITORA: *SONY COMPUTER ENTERTAINMENT*
DISTRIBUIDORA: *SONY CE PORTUGAL*

5|10

O jogo que há dez anos colocou os jogadores da PlayStation a abanar o rabinho ao ritmo do pressionar de botões chegou à PSP.
Não estamos a falar de um novo episódio na carreira do cão que "rappa", mas sim de uma conversão directa do PaRappa The Rapper que brilhou na primeira consola da Sony. Isso poderia não ser um problema – têm surgido por aí boas recuperações de clássicos – mas no caso de PaRappa The Rapper (PTR) as coisas complicam-se.
Jogar este título é simples: basta pressionar no tempo certo os botões indicados no ecrã. Falhem demasiadas vezes e têm de repetir a canção de início. Felizmente as músicas são viciantes e ouvi-las repetidamente é um acto mais prazenteiro do que frustrante.
O principal problema é que, apesar de revolucionário na sua altura, PTR é hoje uma sombra dos jogos por si inspirados. **SingStar** e **Guitar Hero** assimilaram o conceito de PTR e levaram-no mais longe. Sim, há aqui algumas novidades: uma componente para múltiplos jogadores, e downloads de versões remisturadas das músicas originais.
Mas a mecânica de jogo é rudimentar e está basicamente ultrapassada. Para nostálgicos com dinheiro para gastar. **G.B.**

9|10

Puzzle League DS

SISTEMA: *DS* AUTOR: *INTELLIGENT SYSTEMS* EDITORA: *NINTENDO*
DISTRIBUIDORA: *CONCENTRA*

Sabemos que um jogo é viciante quando perdemos por completo a noção do tempo e chegamos atrasados a um compromisso. Com Puzzle League DS, o jogador corre sérios riscos de isso acontecer, seja ele canhoto ou destro; utilize o estilete, com a DS na vertical, ou os botões, com a consola na horizontal.
Os jogos que este título oferece são variados e bons. O Vs.COM é o mais interessante quando se joga sozinho, porque a consola não descansa enquanto não nos entupir de blocos. Puzzle é outro jogo que não passa despercebido. Garbage Challenge despeja-nos blocos à medida que limpamos linhas; em Clear lutamos contra uma linha limite; Endless é o habitual jogo de limpar linhas até perdermos; e quanto a Time Attack, o próprio nome é explícito. Existe ainda um modo Multiplayer em que se pode competir online ou contra três jogadores, só com uma cópia do jogo. Tudo isto torna Puzzle League DS numa escolha obrigatória para os fãs deste estilo de jogos. **R.G.A.**

6|10

Marvel Trading Card Game

SISTEMA: *PSP* AUTOR: *VICIOUS CYCLE* EDITORA: *KONAMI*
DISTRIBUIDORA: *ECOFILMES*

Normalmente os jogos de cartas coleccionáveis são muito herméticos. Marvel Trading Card Game (MTCG) esforça-se em abrir este modelo por turnos a uma audiência um pouco mais vasta. O jogo não abdica da profundidade estratégica, mas apresenta bons tutoriais intercalados por duelos, o que permite cimentar tranquilamente o conhecimento.
MTCG conta com um modo Campanha que opõe heróis e vilões numa série de duelos contra uma inteligência artificial competente. Ainda assim, o maior gozo do jogo é confrontar adversários humanos, munidos de baralhos personalizados, seja em rede local ou na Internet - sendo que a versão PSP é compatível com a versão PC do jogo. Mas nem tudo são virtudes. Um duelo de MTCG é análogo a uma partida burocrática de xadrez: os jogadores movem uma peça e os adversários podem reagir a esse movimento, melhorando uma peça sua ou chamando aliados para ajudar à defesa. Ou seja, o jogador é obrigado a exprimir a sua vontade de não fazer nada. **F.T.**

8|10

SimCity DS

SISTEMA: *DS* AUTOR: *EA JAPAN* EDITORA: *ELECTRONIC ARTS*
DISTRIBUIDORA: *ELECTRONIC ARTS*

Le Corbusier disse em 1923 que a vida moderna exigia e esperava um novo tipo de plano, tanto para as casas como para as cidades. Em Portugal, nalgumas cidades e regiões suburbanas, sentimos que esse plano nunca chegou...
SimCity DS garante ao jogador a possibilidade de criar e gerir uma cidade com todos os poderes de um presidente de câmara norte-americano. Planear zonas de lazer, habitação, comércio e indústria, tudo nos compete, desde que tomemos atenção ao orçamento que nos é dado no arranque do jogo. No início até é bastante fácil criar uma cidade, mas com o aparecimento dos problemas surge um grupo de cidadãos que tentam irromper pelo nosso escritório para nos informar que fazem falta na cidade hospitais, estádios, jardins zoológicos, etc. No fundo, estes cidadãos fazem a vez dos Sims que podíamos introduzir em **SimCity 4**, uma forma de medir o pulso à cidade que criámos e que vamos tentando manter. Pena não se poder planear uma cidade rural. **R.G.A.**

BAIXO PREÇO

€15

GTA: VICE CITY

SISTEMA: PC/PS2 **DISTRIBUIDORA:** INFOCAPITAL
PREÇO: 15 EUROS (PC) / 20 EUROS (PS2)

Para sempre recordado como um dos melhores e mais polémicos jogos da indústria, Vice City transporta o jogador para uma versão digital de Miami Vice, desafiando-o a tornar-se num barão do crime. É impossível resistir à abordagem que a Rockstar faz aos anos 80.

€20

HALF-LIFE 2

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** EA PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS

Ainda hoje um bom cartão-de-visita para o PC, Half-Life 2 é o jogo de acção que veio reafirmar a Valve Software como uma das produtoras de topo na indústria. Um argumento interessante, vivido sempre na primeira pessoa, e um encadeamento de níveis que gere bem as emoções do jogador, são apenas a ponta do iceberg.

€15

PRINCE OF PERSIA TRILOGY

SISTEMA: PC **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 15 EUROS

Por 15 euros os jogadores de PC podem adquirir a nova trilogia Prince Of Persia composta por Sands Of Time, The Two Thrones e Warrior Within. O primeiro título é uma aventura inocente, repleta de puzzles e acrobacias. Nas versões seguintes o herói fica progressivamente mais sanguinolento e o grafismo mais obscuro.

€20

PRO EVOLUTION SOCCER 6

SISTEMA: PC/X360/PS2/PSP **DISTRIBUIDORA:** ECOFILMES
PREÇO: 20 EUROS (PC) / 25 EUROS (X360) / 25 EUROS (PS2) 25 EUROS (PSP)

Para uns é o melhor simulador de futebol do mercado, para outros é a sequela do melhor simulador de futebol. Tal como o desporto que representa, Pro Evolution Soccer 6 é polémico, intenso e dado a clubismos. Quem ainda não descobriu de que lado da bancada está, pode tirar a conclusão antes que chegue o próximo.

€20

TEKKEN: DARK RESURRECTION

SISTEMA: PSP **DISTRIBUIDORA:** SONY CE PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS

Dark Resurrection marca a estreia da série de artes marciais Tekken na PSP. O modelo de combates rápidos, por rondas, pode não ser revolucionário, mas encaixa na perfeição no estilo de uma consola portátil, que pede jogos imediatos. É como andar com uma máquina de arcada no bolso que não pede moedas para ser jogada.

€20

NEED FOR SPEED CARBON

SISTEMA: PC / PS2 **DISTRIBUIDORA:** EA PORTUGAL
PREÇO: 20 EUROS (PC) / 25 EUROS (PS2)

O submundo do *street racing* encontra em Need For Speed uma das representações mais discretas e mediáticas. Em Carbon a série relega as perseguições policiais para segundo plano, apostando forte nas corridas em equipa, dentro e fora de cidades. Trata-se de um jogo intenso, repleto de sequências animadas e com uma banda sonora de luxo.

SORO DA VERDADE

jorge vieira

Quem tem medo da Nintendo?

Em 2004 não havia ninguém que apostasse um cêntimo no futuro da Nintendo. Com uma GameCube comercialmente inexistente, restava-lhe dedicar-se ao mercado das consolas portáteis onde a iminente chegada da Sony PSP era motivo de preocupação.

A Nintendo repensou o negócio e percebeu que só enveredando por uma estratégia disruptiva seria capaz de "virar a mesa" a seu favor. O segredo não era cativar o tradicional público-alvo dos videojogos, crianças e adolescentes do sexo masculino. Para a Nintendo sobreviver e crescer de forma sustentada, era preciso atingir novos consumidores, novos mercados – na prática, copiar a estratégia da Sony que posicionou a PlayStation 2 como uma consola acessível a todo o tipo de pessoas graças a jogos como **SingStar**, **Buzz!** ou os títulos da série **EyeToy**.

A DS e a Wii são a prova irrefutável de que os videojogos têm ainda muito que calcorrear para se tornar num negócio verdadeiramente mainstream, à escala da música e cinema, por exemplo. O percurso de ambas as consolas em 2007 não deixa espaço para grandes dúvidas: tanto no Japão como nos Estados Unidos, as consolas Nintendo estão a dominar em toda a linha, chegando a vender mensalmente duas, três ou quatro vezes mais do que as marcas rivais. Na Europa, velho bastião da Sony e das consolas PlayStation, a luta começa a ficar interessantemente renhida.

A Nintendo não renasceu das cinzas porque convenceu os fãs PlayStation e Xbox a "trocar de equipa". A receita foi muito mais simples: bastou-lhe criar jogos como **Brain Training** e **Nintendogs** para lançar as bases de um novo mercado apelidado, convencionalmente, de *casual gamers*. Consolas baratas e experiências de jogo acessíveis a qualquer pessoa, a fórmula é eficaz. Só que, desta vez, a Nintendo não esperou pelo final do ciclo de vida das suas consolas para atacar o mercado. Resultado? A Sony e a Microsoft foram literalmente apanhadas com as "calças na mão".

A surpresa é tal que até já se começam a levantar vozes sobre o impacto das consolas Nintendo no mercado de videojogos, tal como o conhecemos actualmente. Tyler Blezinski, irmão de Cliff Blezinski (designer da Epic que supervisionou a produção de **Gears Of War** para a X360), questionou recentemente se este afluxo maciço de consumidores ocasionais não acabará, a longo prazo, por matar à nascença uma série de jogos projectados para os jogadores hardcore. Segundo Tyler Blezinski, se a Wii e a DS continuarem na crista da onda, as editoras acabarão por desviar os seus investimentos para jogos mais simples e de rápida duração, em detrimento de aventuras épicas como **Halo** ou Gears Of War que exigem vários anos de produção e uma vasta equipa de programadores.

A lógica parece-me enviesada: não estamos perante uma canibalização do mercado; a Wii e a DS estão a contribuir, isso sim, para o alargamento do negócio. E será que existem motivos para ter assim tanto medo da Nintendo?

A jogar: ***God Of War 2; Crush; Forza Motorsport 2; PES 5***
A ler: ***"The ZX Spectrum Book - 1982 to 199x" (Andrew Rollings)***
A ver: ***"Blood Diamond" (Edward Zwick); "A Scanner Darkly" (Richard Linklater)***
A ouvir: ***Interpol; Editors; Lily Allen***
A visitar: ***www.worldofspectrum.org***

UM PIXEL A MENOS

Frederico Teixeira

A Guerra dos Mundos

Está a decorrer uma guerra que provavelmente vai afectar a vida de muita gente por esse mundo fora. Começou precisamente no dia 15 de Junho e é controlada por corporações multinacionais. Chamam-lhe a "Guerra Dos Mundos", não por estar directamente ligada à obra de H. G. Wells, mas porque contrapõe o mundo físico com o mundo virtual. Trata-se de uma de muitas iniciativas que a IBM está a promover no sentido de virtualizar o ambiente e relações de trabalho, principalmente quando as pessoas não partilham o mesmo espaço físico. Mas o importante é a visão da empresa, uma visão que passa pela Internet em 3D, espaços virtuais de trabalho e centros de recrutamento de trabalhadores em jogos e outros ambientes virtuais.

A ideia é aproximar as ferramentas de trabalho do ambiente dos jogos online, com honras de uma personagem virtual capaz de comunicar por gestos, texto e voz.

A companhia investe milhões de dólares na implementação destas ideias porque acredita que os jogos online como **World Of Warcraft** (WOW) ajudam a desenvolver a capacidade de liderança. O que até faz sentido. Se pensarmos bem, em quantos locais no mundo se formam, muito rapidamente, grupos de "trabalho" para cumprir um objectivo comum? Grupos de pessoas que não se conhecem e têm de actuar em harmonia para atingir o objectivo. Em WOW isto chega a acontecer três vezes numa só noite. E na IBM acreditam que a versatilidade deste modelo é um exemplo a seguir para a gestão de projectos no novo milénio.

Adicionalmente, a natureza dos desafios nestes jogos incentiva a resolução rápida de problemas. Se aparece um grupo de monstros, ou se existem interferências de outros jogadores, todo o grupo tem de se adaptar e reagir com prontidão ao novo panorama, sem se deixar levar pela pressão e sem perder o espírito de equipa. O líder tem de aprender rapidamente a gerir motivações e a determinar riscos estratégicos, caso contrário ninguém atinge o objectivo pelo qual anseia. Resumindo, o conceito e normas que prevalecem nestes jogos podem estar na origem do que promete ser uma autêntica ferramenta para formar líderes.

O facto de uma pessoa aprender a liderar não faz dela um líder, pelo menos no mundo real onde as relações são mais directas e físicas. O rapaz que, de noite, é comandante de uma grande guilda até pode ficar mais elucidado sobre como orientar e motivar grandes grupos de pessoas, mas pode ser tímido no dia-a-dia. Obviamente que isso deixa de ser um problema a partir do momento em que ele chefia um escritório virtual. Os estudos conduzidos pela multinacional junto de 200 gestores e diversos líderes de guildas em WOW mostram precisamente que esta virtualização do espaço de trabalho é uma mina de talentos.

Mas não será esta apenas uma sofisticação dos actuais meios de comunicação? Afinal de contas, não sobra grande comunicação "física" depois dos e-mails, mensageiros, telemóveis, faxes, blogues e afins. E por vezes até surgem situações caricatas como a que se passou aqui na redacção há cinco minutos: apesar de estarmos num *open space* a meia dúzia de passos uns dos outros, estávamos todos em conferência via Messenger...

A jogar: ***Travian, Master Of Magic***
A ler: ***"Forgotten Realms Campaign"***
A ver: ***"The Prestige" (Christopher Nolan), série "Boston Legal"***
A ouvir: ***Portishead, Madrugada, Dot Allison***
A visitar: ***www.travian.com***

PC

Gumboy Crazy Adventures

Um jogo que combina puzzles e plataformas de uma forma invulgar. O herói da aventura – Gumboy – consegue transformar-se numa bola, estrela ou quadrado, recorrendo à fisionomia mais adequada à resolução de cada enigma.

Preço: 9,90 euros
Onde: www.gumboycrazyadventures.com

Hard Time

A versão *indie* de um Grand Theft Auto com total liberdade de movimentos... dentro da prisão! O jogador calça os sapatos de um presidiário que tenta sobreviver no inferno da Southtown Correctional Facility.

Preço: 11 euros
Onde: www.mdickie.com/prev_hardtime.htm

Eets

Um título cartoonesco que bebe inspiração a jogos como Lemmings e The Incredible Machine. O objectivo de cada cenário é salvar Eets da morte certa, manipulando as suas emoções e, principalmente, os seus apetites.

Preço: 7,60 euros
Onde: www.eetsgame.com

XBOX LIVE!

Prince Of Persia Classic

18 anos depois o Príncipe de Jordan Mechner ressuscita numa versão com gráficos e animações retocados. Uma corrida contra o tempo e um modo de jogo de sobrevivência (uma vida e 60 minutos para terminar a aventura) são extras aliciantes.

Preço: 800 pontos

XBOX LIVE!

Bomberman Live

Um clássico das máquinas de arcada, Bomberman ressurge no Live Arcade com uma edição que suporta partidas entre um máximo de oito jogadores em simultâneo. Diversos modos de jogo, mapas e *power ups* asseguram uma jogabilidade quase inesgotável.

Preço: 800 pontos

Pac-Man Champ. Edition

Pac-Man revisto aos olhos do seu criador original, Toru Iwatani. A fórmula foi alterada com a introdução de um tempo limite e dois labirintos, interligados entre si, cujo design se altera ao longo da campanha.

Preço: 800 pontos

PLAYSTATION STORE

Calling All Cars

Um jogo de polícias e ladrões saído da mente do autor de God Of War. Até quatro jogadores vestem a pele de polícias cujo objectivo é apanhar o maior número de criminosos ao volante de automóveis repletos de armas. Excelente para jogar online.

Preço: 8 euros

Wipeout

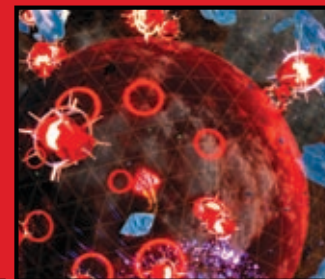
Um clássico jogo de corridas da PSOne em que naves desafiam a gravidade em circuitos repletos de armadilhas e curvas apertadas. O piloto recorre a armas e outros itens para derrotar a concorrência.

Preço: 5 euros

PLAYSTATION STORE

Super Stardust HD

Um remake de um jogo de naves que ganhou fama no Amiga. O objectivo é eliminar todos os asteróides e naves inimigas que surgem no ecrã. O ritmo da acção é frenético e os efeitos visuais brilham a grande altura em 1080p.

Preço: 8 euros

VIRTUAL CONSOLE

Sonic The Hedgehog 2

A continuação da batalha entre Sonic e o terrível Dr. Robotnik. Tails dá aqui o primeiro ar da sua graça, acompanhando Sonic para toda a parte. O jogo inclui uma competição de corridas para dois jogadores.

Preço: 800 pontos

VIRTUAL CONSOLE

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

Considerado pela revista Edge como o melhor jogo de sempre, Ocarina Of Time representou a estreia de Link, Zelda e companhia num universo 3D. Uma narrativa épica com elementos de aventura, plataformas e role-play.

Preço: 1000 pontos

O DECLÍNIO DAS LAN PARTIES

Recuemos dez anos. Eis-nos chegados a uma LAN party, com PC às costas, um saco-cama e uma mochila cheia de bolachas... **FREDERICO TEIXEIRA**

Durante três dias vamos poder sacar ficheiros da Internet a pomposos 500 kilobytes por segundo e entrar em torneios com um ping baixo, algo raro.
É bom poder fazer um *headshot* sem ter de apontar a arma três metros à frente da cabeça do adversário. Também vamos, finalmente, conhecer a malta toda do clã e dos canais do IRC. O dia confunde-se com a noite, as bolachas desaparecem, a mesa enche-se de latas vazias, o cansaço instala-se e acordamos às sete da tarde com a bochecha na barra de espaços e um irritante "Piiiii" a sair do altifalante do computador.
Hoje em dia, a maioria das LAN parties portuguesas pouco se desviaram deste modelo. O que é estranho, tendo em conta os inúmeros avanços da última década: já existe banda larga para descarregar ficheiros da Internet confortavelmente e obter uma latência baixa; já se comunica por voz nos jogos; já existem torneios online e ladders ou outras zonas onde os melhores têm protagonismo; surgiram várias LAN houses pelo país; difundiram-se os jogos online com ênfase componentes sociais; já temos Web 2.0, boas ferramentas de pesquisa e mais apetência para ir ao encontro da informação; estamos em permanente contacto com os outros. Resumindo, na década de 90 ia-se a uma LAN party pela descoberta, convívio e afirmação, e hoje em dia a decisão prende-se sobretudo com os prémios a receber.

Mais party na LAN

Nos últimos dez anos os videojogos evoluíram imenso enquanto fenómeno cultural, firmando fortes sinergias com o cinema, com a música, com a banda desenhada, entre outros meios. A maioria das LAN parties nacionais não reflecte essa evolução ou, quando o tenta fazer, a organização encara-os como meros extras. Se o objectivo é que este tipo de eventos cresça, então é preciso que amadureçam em paralelo com os videojogos, e que abandonem a obsessão por prémios, por **Counter-Strike**, **Pro Evolution Soccer** e **Trackmania Nations**. Estes torneios são importantes, claro, mas podem perfeitamente ser mais um argumento para atrair pessoas em vez de serem *o* argumento. Mais, os videojogos já têm um passado interessante, uma História. Onde é que ela está retratada nestes eventos?
Estas são apenas algumas soluções para animar o panorama nacional de LAN parties. Mas não é preciso ir muito longe para descobrir outros modelos que funcionam. Em Valência, na nossa vizinha Espanha, existe a Campus Party. O evento é mais orientado para a ciência e tecnologia, com workshops de robótica, astronomia e programação entre muitas outras temáticas. Envolve instituições como o MIT e personalidades como Al Gore, Nicholas Negroponte, Neil Armstrong e Stephen Hawking. Os jogos estão lá à mesma mas, como referíamos, são apenas mais um argumento entre uma longa lista de actividades que atrai gente de todo o mundo. Trocam isto por cinco dias de Verão enfiados num pavilhão bafiento, sempre de roda do computador com medo que desapareça?

MMOS

The Lord Of The Rings Online

Viagens na minha Terra Média

Gonçalo Brito, na Terra Média

Desperto para a grandiosa e turbulenta Bree no interior da estalagem Prancing Pony. A fama do sítio faz com que esteja apinhado dia e noite por gentalha de todos os géneros e níveis. Mesmo a esta hora há quem beba uns copos, toque alaúde, clarinete ou outro instrumento qualquer, e há até quem baile ao som das melodias interrompidas pela latência do servidor. Sou informado de que o ranger Strider (Aragorn, para os amigos) se encontra num dos quartos e deseja falar comigo. Já sei o que quer: ajuda a resolver demandas - é o mesmo quando me encontro com Gandalf ou com Tom Bombadil. Opto por dar-lhe uma nega e sair para rua. Hoje não é dia de completar missões, subir níveis e ajudar a destruir o anel de Sauron. Hoje é dia de passear pela Terra Média, mais concretamente por Eriador, a única zona, à data em que escrevo esta crónica, aberta aos jogadores aventureiros.
Tal como acontece em Portugal pela época dos Santos Populares, muitas das cidades da Terra Média estão decoradas e em festa. Só que aqui a ocasião é a chegada do Verão. São 20 dias de pura farra.
No recinto de festas de Bree joga-se Hobnanigans, ou seja, futebol onde em vez de bola se usa... uma galinha. Uma actividade mais do que suficiente para me motivar a ir descobrir como se andarão a divertir as outras raças.
Decido seguir para o Shire mas faço um desvio pela Old Forest. É assustadora. Árvores oscilam onde o vento não sopra e morcegos, lobos e ursos espreitam por entre a ténue luz que a ramagem deixa passar. Atravesso-a, não sem ser obrigado a desembainhar a espada algumas vezes, e chego intacto ao Shire.
Ninguém faz festas como os Hobbits. Na praça principal de Michel Delving, crianças correm para trás e para diante entretidas pelos seus jogos de escondidas e apanhada, e os graúdos servem vinho, pão e libertam foguetes coloridos. No coreto, toca animado um grupo musical de Hobbits com um baterista Anão. Saco do meu alaúde e decido juntar-me a eles. Pressionar teclas numéricas para dar notas musicais não é propriamente o mesmo que tocar a sério, mas é mais do que suficiente para me despertar uma sensação de nostalgia. É que há muito tempo também eu animei hostes saloias - em Portugal. O bairrismo das festas populares é um poderoso ritual: as pessoas estão felizes por ali estar e os trovadores absorvem um forte sentimento de satisfação por isso. É claro que por vezes as coisas correm mal, como quando a populaça tentou invadir os camarins onde eu e a minha banda nos encontrávamos para nos obrigar a tocar mais... uma forma diferente de pedir um encore.
Mais tarde sou desafiado por alguns membros da minha Kinship (clã) a participar num torneio que envolve beber álcool até cair para o lado. Não tenho como recusar.
No dia seguinte é dia de Live Event em Celodim, nas terras dos Elfos. Os Live Events são acontecimentos únicos controlados em tempo real pelos autores do jogo. Basicamente andámos a seguir uma miudinha que afirmava que os exércitos de Morgoth iriam marchar sobre Celodim a qualquer momento. Na verdade, surgiram apenas alguns fantasmas que foram prontamente derrotados. Os jogadores mostraram-se desapontados, mas compreensivos. Todos concordaram que a fraca qualidade do acontecimento se devia ao facto de ser o primeiro deste Lord Of The Rings Online. Ei, pelo menos seguiu-se uma competição para ver quem conseguia comer mais tartes e uma festarola enorme.
Próximo destino? Evendim. Os autores do jogo disponibilizaram uma actualização grátis (Shores Of Evendim) que adicionou esse território a Eriador. A melhor parte é que é possível visitar Arnor, a terra natal dos antepassados de Aragorn.
Mas essa é uma viagem para ser contada noutra ocasião.

Sistema: PC
Editora: Codemasters
Site oficial: www.lotro-europe.com

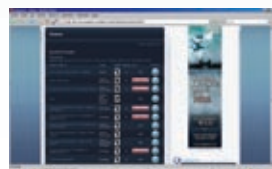
ONLINE

Software de gravação de vídeo
Fraps
Beepa Pty
www.fraps.com

Fraps está para os jogos como as câmaras miniDV estão para o cinema amador. Este é o programa de captura de vídeo mais usado pelas comunidades de videojogos, seja para criar a demonstração de um jogo em vídeo, para gravar uma *speedrun* ou para realizar um filme em ambientes virtuais (machinima).
A interface do Fraps é bastante intuitiva, no entanto convém reservar bastante espaço em disco quando se pretende capturar longas sessões de jogo. A versão registada do programa custa cerca de 28 euros e permite capturar vídeos, imagens e realizar testes à fluidez de jogos e outros programas.

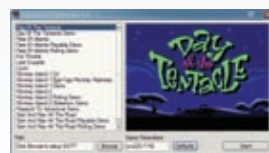
No DVD

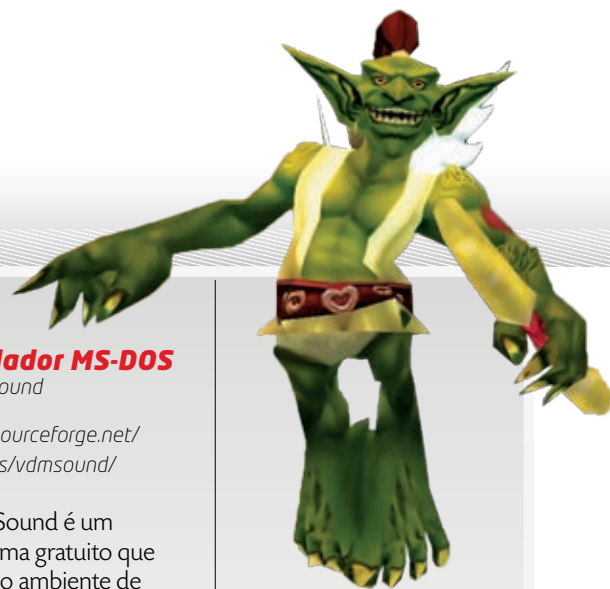
Plug-in para testar o computador
Games Advisor
Futuremark
www.yougamers.com/games
http://gameadvisor.futuremark.com/gameadvisor/service/

Finalmente, temos aquele jogo pelo qual esperámos dois anos. Com entusiasmo instala-se o software, mas ele não corre. É para evitar situações como esta que a Futuremark criou um programa que analisa o computador, indicando ao utilizador qual será a prestação de um dado jogo no seu sistema. Esta ferramenta é gratuita, não implica registo e está integrada directamente em dois sites: um é o site do Games For Windows, o outro é o mais prático You Games.

Emulador MS-DOS
DOS Box
DOSBox Crew
http://dosbox.sourceforge.net

Cada vez mais se encontram videojogos clássicos disponíveis gratuitamente na Internet. Infelizmente, nem sempre o sistema operativo consegue correr estes jogos. DOSBox é uma aplicação essencial para os que pretendem jogar aos velhos jogos de MS-DOS (o predecessor do Windows) em sistemas operativos recentes. O programa permite ter rato, som e teclado nos jogos para DOS, bem como controlar a velocidade de processamento do jogo.

Emulador MS-DOS
VDM Sound
Vladr
http://sourceforge.net/projects/vdmsound/

VDM Sound é um programa gratuito que emula o ambiente de MS-DOS e aumenta a compatibilidade de som noutros emuladores.
O software permite que o computador reproduza o som de placas antigas como a SoundBlaster ou a AdLib, acrescenta o suporte para joysticks e integra-se com o explorador do Windows para uma emulação directa dos jogos – ou seja, não é preciso usar a linha de comandos do DOS.

Machinima
Doras: Life As An Insignificant Worker
AFK Pl@yers
www.warcraftmovies.com/movieview.php?id=30648

Os jogadores de World Of Warcraft passam todos os dias por personagens controladas pelos servidores, como se elas não existissem. Ninguém lhes liga nenhuma. Mas um grupo de jogadores de Taiwan resolveu sair para a "rua" e entrevistar estes trabalhadores incansáveis. Conheça as suas tristezas e desgostos neste hilariante filme machinima.

AO ABANDONO

Clássicos cujos direitos expiraram, ou que foram disponibilizados ao público pelos produtores para serem jogados livremente.

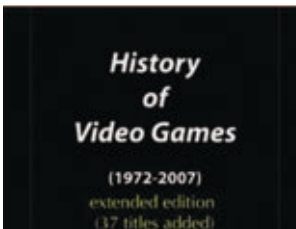
Grand Theft Auto 2 (1999)
Rockstar *www.rockstargames.com/classics/*
O jogo de corridas por missões que deu origem a um dos mais interessantes e polémicos títulos de que há memória é a mais recente adição à gama Rockstar Classics.

Dune 2 (1992)
Westwood *www.abandonia.com/games/36/download/Dune2.htm*
Dune 2 é o precursor dos jogos de estratégia em tempo real ao estilo de Warcraft e Age Of Empires. Revisitá-lo é uma obrigatoriedade, nem que seja para perceber quão pouco este subgénero evoluiu desde então.

Albion (1996)
Blue Byte *www.abandonia.com/games/428/download/Albion.htm*
Tem história, tem acção, tem exploração, tem elementos de role-play e tem puzzles. Albion é um dos primeiros jogos a misturar diversos géneros e perspectivas de jogo de forma coesa, e ainda hoje é uma excelente aventura.

VIDEOCLIPS

PS3 Elite
Onde: *YouTube*
Tags: *PS3 / Elite*
Um falso spot publicitário sobre a PlayStation 3, realizado pelo canal online G4. Ao que parece, a PS3 virá equipada com uma qualidade de imagem tão boa que permitirá ver o futuro.

Brian Can't Sing
Onde: *YouTube*
Tags: *Brian / Guitar / Karaoke*
O editor do blog Kotaku e colunista da Hype!, Brian D. Crecente, conseguiu sincronizar os jogos **SingStar** e **Guitar Hero** de forma a jogá-los em simultâneo. Um feito divertido.

History Of Videogames
Onde: *YouTube*
Tags: *Video Games / History*
Uma breve história dos videojogos que mostra as imagens dos títulos que marcaram as suas épocas. A apresentação segue, naturalmente, uma ordem cronológica.

Videogame Theater - Pac-Man
Onde: *YouTube*
Tags: *Theater / Pac-Man*
Com os anos de sucesso já passados, Pac-Man leva agora uma vida de casado e pai de família toxicodependente. Um inspirado vídeo criado através de *stop motion*.

PS3 vs Wii Commercial
Onde: *YouTube*
Tags: *PS3 / Wii / Commercial*
O vídeo ideal para quem não sabe distinguir as novas consolas disponíveis no mercado. Segundo este clip a PlayStation 3 é uma gorda chata, ao passo que a Wii é a lourinha sexy.

Mods e tutorial GameDev no DVD

DIY

MODS: O QUE SÃO E COMO SE FAZEM

Desde cedo o universo dos videojogos marcou-se pela vontade de expressão individual de jogadores com o tempo, o conhecimento e a vontade de criarem e partilharem as suas próprias obras. Pegam em motores de jogos comerciais, desconstroem-nos e transformam as peças em algo novo: as mods.

YouTube, MySpace, Deviantart: todos os dias sites como estes recebem quantidades massivas de trabalhos executados por pessoas de todas as idades, nacionalidades, credos, raças e com diferentes graus de conhecimento. São amadores que, com a ajuda de uma tecnologia cada vez mais acessível, realizam e partilham as suas ideias com o mundo. Entre esses milhões de criadores e manipuladores estão aqueles que, do anonimato do seu quarto, literalmente modificam videojogos.
Como é isto possível? As mods são alterações de conteúdos efectuadas sobre um determinado jogo. Estão divididas em dois grupos: as modificações parciais e totais. As primeiras adicionam novas guloseimas ao jogo, como novos carros em **Grand Theft Auto 3** ou a possibilidade ver os bonecos de **The Sims** de pirilau ao léu.
As modificações totais são basicamente jogos novos. São especialmente úteis para reaproveitar aqueles títulos que já terminámos e arrumámos na prateleira, ou que nunca conseguimos jogar mais de dez minutos, dada a sua baixa qualidade.
Um bom exemplo de uma conversão total é a mod Quake 3 Rally, que converte um sangrento jogo de acção na primeira pessoa (**Quake 3**) num jogo de corridas de carros.
As principais ferramentas para criação de mods são disponibilizadas pelos próprios autores dos jogos originais.
Para ficarem com uma ideia mais clara de como tudo se processa, o melhor mesmo é olharmos para alguns exemplos:

Half-Life

De longe a mod mais famosa de sempre, Counter-Strike, transforma Half-Life num jogo de acção na primeira pessoa que divide os jogadores em duas equipas: uma de terroristas e outra de antiterrorismo.
Esta mod foi criada recorrendo ao editor próprio Valve Hammer.
Se optarem por modificar Half-Life 2, apenas necessitam de fazer download da ferramenta Source SDK (através da plataforma Steam) e meter as mãos à obra.

Onde: *http://developer.valvesoftware.com/wiki/SDK_Docs*

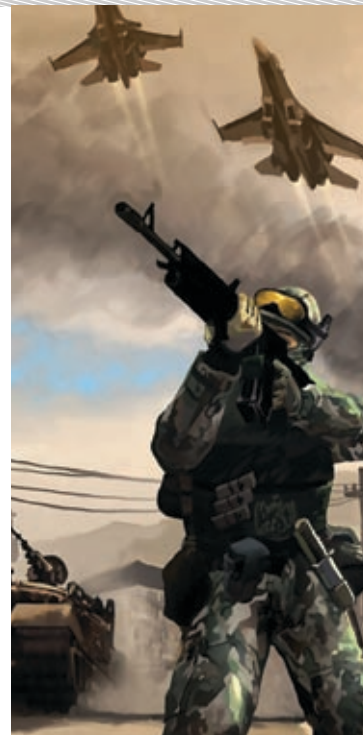
Warcraft 3

Este é um dos jogos de estratégia em tempo real mais modificados. Veio equipado com um editor de mapas aquando da sua saída - o World Editor - mas os autores têm vindo a disponibilizar cada vez mais ferramentas de edição que permitem criar desde novos mapas a conversões totais.
A sua mod mais famosa é Tower Of The Ancients, um divertido jogo de equipa online onde cada pessoa controla um herói e tenta destruir a estrutura principal (a Ancient) do inimigo.

Onde: *http://world-editor-tutorials.thehelper.net*

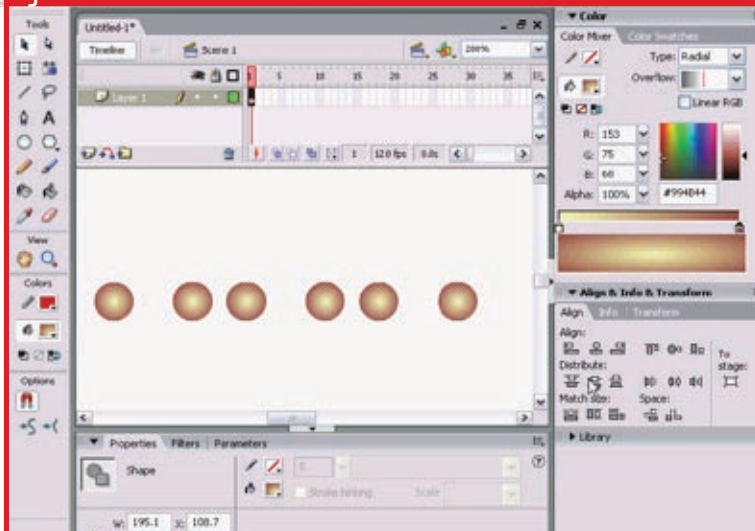
Elder Scrolls 4: Oblivion

O seu amplo e belo universo de fantasia medieval e a intuitividade do editor TES Construction Set fazem de Oblivion um favorito dos modificadores. Oscuro's Oblivion Overhaul é o nome da mod mais ambiciosa para este título, pois efectua alterações de fundo à inteligência artificial, economia e jogabilidade, para além de introduzir inúmeras criaturas, masmorras, personagens e itens.

Onde: *www.elderscrolls.com/downloads/updates_utilities.htm*

Battlefield 2

Apesar de não ser o primeiro jogo onde é possível alternar rapidamente entre combates pedestres, aéreos e a bordo de jipes e tanques, Battlefield 2 tem uma forte comunidade de modificadores.
É o caso da Total Battlefield 2 MapTeam, que ainda recentemente disponibilizou mais um pacote de mapas no qual se inclui uma representação virtual da célebre prisão Alcatraz. Está também em desenvolvimento uma conversão total intitulada Battlefield Pirates 2 que transforma o universo de Battlefield 2 num mundo de piratas e pilhagens em alto mar. Tudo isto é feito com a ajuda da ferramenta Battlefield 2 Editor.

Onde: *www.ea.com/official/battlefield/battlefield2/us/mod.jsp*

GAMEDEV

OS BÁSICOS DO FLASH

O Flash é reconhecido mundialmente como uma das mais potentes, *user friendly* e versáteis ferramentas de produção de conteúdo multimédia. Na maioria dos casos, o Flash serve para criar páginas de Internet. Devido às suas funcionalidades vectoriais consegue-se uma grande quantidade de gráficos reunidos num ficheiro pouco volumoso.
Apesar desta tendência, o Flash tem vindo a ser utilizado também para produção de outros conteúdos multimédia, tais como apresentações, CDs interactivos e até mesmo videojogos.
Neste primeiro tutorial da Hype! abordamos os básicos da interacção com a interface do Flash para compreender como funcionam as suas ferramentas e opções, e abordamos as principais diferenças entre os tipos de elementos que se podem criar com o Flash. Vamos ainda aprender a criar animação usando as *timelines* e os diferentes tipo de objectos no Flash. Mais para o fim, apresentamos exemplos de interactividade do utilizador, criando botões e programando interação simples com o Flash, de modo a navegar por um pequeno sistema de menus que poderão depois criar. Espero que gostem!
Marco Vale

Sobre os autores

A GameDev-PT (www.gamedev-pt.net) é um ponto de encontro entre profissionais e entusiastas do desenvolvimento de videojogos onde podem encontrar todo o tipo de informações sobre o desenvolvimento de videojogos e participar no fórum da comunidade.

É importante ter em conta que os editores que referimos são apenas as ferramentas de partida para a criação de mods. Os mais ambiciosos terão de recorrer também a programas de modelação 3D como o Maya ou o 3D Studio Max. Photoshop, Nifskope e BSA Commander são apenas alguns dos muitos outros nomes que costumam surgir nas listas de programas usados pelos modificadores. Mas não se assustem: a Internet alberga comunidades prontas a ajudar no que for necessário.

NA NET

Sites Relacionados:
www.tweakguides.com
moddb.com
www.isotx.com

Quero aprender mais:

www.rmbarry.com/blog/what-in-the-world-is-rss/

http://blogmarks.net/marks/tag/tutorial

NetVibes

www.masey.com.au/blog/index.php/toolbox/netvibes-tutorial/

http://eco.netvibes.com/help/

Live.com

http://microsoftgadgets.com/blogs/gadgetnews/articles/1019.aspx

iGoogle

www.youtube.com/watch?v=qEFMGAbhuew&mode=related&search=

http://johnnyblogger.wordpress.com/how-to-create-your-own-rss-igoogle-gadget/

http://mktpt.blogspot.com/2007/06/igoogle-video-tutorial.html

http://lifehacker.com/software/igoogle/

TUDO O QUE EU QUERO NUMA SÓ PÁGINA DE INTERNET

Começa o dia de trabalho. Liga-se o computador, acede-se ao e-mail, consulta-se o calendário para ver se existem compromissos ou aniversários e navega-se por diversos sites para manter a actualidade. E se toda esta informação viesse até nós por intermédio de uma única página de Internet?

Nos dias que correm a Internet já não é um aglomerado de sites compartimentados. Uma das características da nova geração da Internet, a chamada Web 2.0, é a disponibilização de ferramentas que permitem aos utilizadores alimentar sites que comunicam com outros locais da Internet, seja para receber ou para fornecer informação. Assim, o utilizador deixa de ter uma relação passiva com a Internet, para ter uma papel activo na sua construção. Mais que uma tecnologia, a Web 2.0 está relacionada com serviços e comunidades ávidos por informação e participação, representada em fenómenos como o YouTube, o MySpace ou a Wikipedia.

Internet vai ao encontro do utilizador

Os exemplos citados são casos de sites onde os proprietários decidem a forma e funcionalidades e os utilizadores alimentam os conteúdos. Mas é cada vez mais popular a situação inversa. Sites como o Live, iGoogle ou o NetVibes agregam os conteúdos indicados pelos utilizadores, dispondo-os ao gosto de cada um numa página pessoal. Ou seja, numa só página de Internet podemos consultar e-mails, jogar Sudoku, ler notícias do Expresso e aceder aos conteúdos de sites populares como o eBay, Flicker, YouTube, Wikipedia e Google – entre milhares de outras funcionalidades.

Registo e opções básicas

Qualquer um dos três sites em foco tem um processo de registo gratuito e breve, sendo possível usar os dados de acesso do Messenger/Hotmail e do Gmail para entrar no Live e no iGoogle, respectivamente. Feito o registo, somos apresentados com a nossa página pessoal, a princípio um pouco despida. Sucintamente, os diversos elementos a adicionar estão categorizados de uma forma semelhante à estrutura de directorias na pasta "Os Meus Documentos". Ou seja, o boletim do site Mais Futebol encontra-se nas notícias desportivas, ao passo que na categoria de videojogos e entretenimento encontramos títulos como Super Mario ou Pac-Man para adicionar à nossa página. Cada um destes elementos chama-se Gadget ou Widget.

Atenção à língua

É preciso ter atenção que parte da informação e gadgets adicionáveis a uma página depende da Língua seleccionada, principalmente no serviço Live. Como tal, o ideal é seleccionar o Português para adicionar conteúdo nacional e depois alternar para o Inglês dos Estados Unidos, onde se encontram muito mais utilitários. Também é recomendável o uso de separadores por tópicos, para evitar o excesso de ruído visual e para acelerar a rapidez de abertura de cada página.

Configuração avançada

Uma das funcionalidades que qualquer um destes sites permite é a partilha das nossas páginas ou gadgets com amigos. O que pode ser interessante para, por exemplo, partilhar uma lista de afazeres ou um calendário com datas relevantes. Também é possível configurar os parâmetros de cada janela para, por exemplo, estipular quantos leilões do eBay aparecem destacados e se devem ou não mostrar uma imagem ao lado.

Mas para conseguir ter realmente tudo o que queremos numa só janela de Internet é necessário complementar a oferta de cada um destes três agregadores com RSS Feeds de outros sites que não estejam nas listagens. Para fazê-lo, devem dirigir-se ao site em questão, procurar o endereço ou ícone de RSS feeds e copiar a informação aí contida para o local indicado nas imagens. Por exemplo, o Expresso não se encontra nas listagens do Net Vibes. Se formos à página http://expresso.clix.pt e clicarmos no pequeno botão cor de laranja que diz RSS, somos redireccionados para o seguinte endereço: "http://expresso.clix.pt/Servicos/RSS/". Podemos então seleccionar todo o endereço e, com o botão direito do rato, copiamos. Depois abrimos a nossa página do NetVibes, pressionamos no botão "Add a Feed" e, com o botão direito do rato, colamos o endereço no campo onde diz "Link". Uns segundos depois já recebemos a informação de última hora do Expresso.

MENU

Dificuldade: Casual

Requer:

Computador com acesso à Internet

Registo do Live.com, iGoogle ou NetVibes

Sites Relacionados:

Net Vibes
www.netvibes.com

Live
www.live.com

iGoogle
www.google.com/ig

My Yahoo
http://my.yahoo.com

Page Flakes
www.pageflakes.com

QUAL O MELHOR?

Sem grandes rodeios, actualmente o melhor serviço é o Net Vibes pois é imparcial e, como tal, permite configurar qualquer conta de e-mail e motor de busca na sua página, estejam estes associados à Microsoft, Google ou a outro provedor qualquer. Para além disso o Net Vibes é mais intuitivo, tem maior versatilidade estética e, ao mesmo tempo, permite que os utilizadores mais avançados possam manipular mais parâmetros. Contudo é de salientar que o iGoogle tem melhor integração com os serviços da Google, e o mesmo se aplica ao Live com os serviços Microsoft. É também de referir que no serviço Live já está em testes a partilha de imagens pessoais entre utilizadores, bem como um disco rígido virtual onde se podem armazenar e partilhar ficheiros pessoais.

TUDO NO DESKTOP?

Existem no mercado diversas programas que permitem receber toda esta informação directamente no Ambiente de Trabalho, tais como os gadgets do Windows Vista ou o Google Desktop. O problema é que nem todos os utilizadores têm um computador suficientemente rápido para o empaturrar de utilitários que estão permanentemente carregados na memória do computador, atrasando cada tarefa. Para além disso, estes utilitários não nos acompanham para a casa de um amigo ou para umas férias, a não ser que levemos o computador atrás. Já os serviços como o NetVibes, o Live ou o iGoogle estão acessíveis a partir de qualquer computador com Internet, não necessitam de instalação, não são um peso morto para o processador e memória e não são intrusivos, pois é o utilizador que escolhe quando acede aos mesmos.

Do inglês Really Simple Syndication, os RSS feeds são um formato de informação que permite manter um utilizador actualizado sobre o conteúdo de um site, blog, podcast ou outro local na Internet. São os utilizadores quem toma a iniciativa de subscrever o RSS feed de um dado site, momento a partir do qual é possível receber conteúdos integrais ou apenas as principais chamadas ou títulos do site.

O que significa o "p" e o "i"?

Junto às resoluções suportadas por um ecrã é comum encontrar um "p" ou um "i". O "p" significa que o varrimento da imagem é progressivo, ou seja, de cada vez que a imagem do ecrã é actualizada todos os píxeis recebem nova informação. O "i" significa que a imagem é entrelaçada e, como tal, apenas metade dos píxeis são actualizados a cada varrimento. Em suma, o "p" actualiza a imagem ao dobro da velocidade, permitindo melhor qualidade. Tanto assim é que, por vezes, uma imagem a 720p é mais nítida do que uma imagem a 1080i.

TECNOLOGIA

TUDO SOBRE ALTA DEFINIÇÃO

O mercado está repleto de aparelhos que nos permitem entrar no mundo do cinema em casa e jogar em alta definição. São grandes televisões cheias de cor. São consolas com gráficos espantosos. E são também um chorrilho de termos e selos que fazem o comum dos consumidores temer a compra.

O que é o vídeo em Alta Definição?

Já todos vimos um daqueles televisores de dois metros que quase ocupam uma parede. Pois bem, na tecnologia normal esses televisores são pouco recomendáveis dado que o aumento do tamanho mostra também as imperfeições da imagem. Mas se o mesmo equipamento reproduzir o sinal digital característico da alta definição, o detalhe passa a ser quatro a cinco vezes maior e a experiência fica bastante mais próxima da obtida numa sala de cinema.

O que necessito para tirar partido da alta definição?

Primeiro é necessário um ecrã de plasma ou cristais líquidos (LCD) de alta definição (HD). Mas para ficar com um sistema de cinema em casa completo também é necessário um leitor de formatos HD (Blu-Ray ou HD-DVD), os sucessores do actual DVD. Para acompanhar o investimento na qualidade de imagem é sempre recomendável adquirir um bom sistema de som com cinco ou mais colunas e um subwoofer (5.1).

Que produtos existem no mercado para aproveitar o equipamento de alta definição?

Por enquanto são poucos. Existem algumas emissões televisivas por cabo e satélite em alta definição, mas são a excepção, não a norma. Também existem algumas dezenas de filmes de alta definição à venda no mercado mas, infelizmente, metade só corre em leitores Blu-Ray e a outra metade em leitores HD-DVD. Isto porque o mercado ainda está dividido quanto ao formato que vai substituir o DVD. Os jogos de PlayStation 3 e Xbox 360 são actualmente a melhor forma de tirar partido de equipamentos de alta definição.

Vamos por partes: o que é o Blu-Ray e o HD-DVD e porque são apontados como substitutos do DVD?

O DVD apenas contém 4,7 gigabytes de informação em cada face ou camada. Ou seja, não tem espaço de armazenamento suficiente para um filme de alta definição. No Blu-Ray esse valor sobe para 25 gigabytes e no formato HD-DVD para 15 gigabytes, o que já permite armazenar um filme no máximo de qualidade de alta definição e com vários canais de som. O segredo para esta escalada está no laser que lê os discos: nos DVDs o laser é vermelho, ao passo que nos novos formatos é azul, ou seja, é muito mais concentrado e preciso, permitindo assim ter mais informação armazenada no mesmo espaço.

Se o mercado ainda não se decidiu sobre o formato de alta definição a adoptar não corro o risco de comprar um leitor que depois se torna inútil?

Sim. Mas há algumas boas perspectivas para os que não têm pressa em adquirir um equipamento. A primeira é que a LG já está a comercializar o primeiro leitor que lê ambos os formatos, bem como DVDs. No entanto o aparelho só tira máximo partido da alta definição com alguns televisores LG, não permite aceder a opções avançadas nos discos HD-DVD e não corre alguns discos Blu-Ray. Nada como aguardar por uma segunda geração destes leitores híbridos onde todos estes problemas estejam resolvidos. A contrapartida é que o leitor é vendido entre os 1.000 e os 1.700 euros. No que respeita ao software, a Warner já apresentou o formato Total HD, que coloca as versões Blu-Ray e HD-DVD de um filme no mesmo disco. Uma solução bem mais prática e económica.

Se comprar um leitor de Blu-Ray ou HD-DVD deixo de poder ver a minha colecção de DVDs?

Não, a grande maioria dos leitores HD também lê DVDs.

Há perspectivas sobre quem vai sair vitorioso?

Por enquanto a batalha entre os formatos é como uma desgastante guerra de trincheiras, com a balança a pender a favor do Blu-Ray em termos de vendas. O Blu-Ray da Sony é apoiado por empresas como a MGM, a 20th Century Fox, a Disney e a Blockbuster, entre outras. O formato HD-DVD da Toshiba tem do seu lado a Universal e a indústria porno – antes de se rirem, lembramos que a opção da indústria pornográfica na batalha entre Beta e VHS foi um dos factores decisivos para determinar o formato vitorioso. Os filmes em alta definição estão a ser comercializados em Portugal entre os 25 e os 30 euros.

1080
1920 x 1080 pixeis
Resolução HDTV

720
1280 x 720 pixeis
Resolução HDTV

PAL
768 x 576 pixeis
Formato Europeu Standart

NTSC
720 x 480 pixeis
Formato Americano Standart

< Qual é a diferença entre a definição normal e a alta definição?

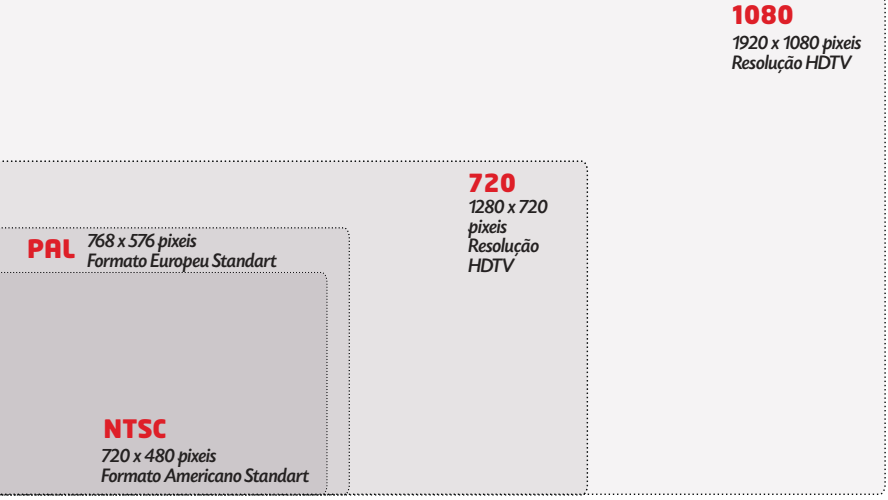
Uma vez que são poucos os produtos a aproveitar a alta definição, não vou ficar com uma má qualidade de imagem quando vejo DVDs e emissões televisivas "normais" em ecrãs de alta definição?

Quando passam numa loja normalmente vêem televisores de alta definição com dois tipos de selos: um diz "Full HD" e outro diz "HD Ready". Nos primeiros esse problema não se coloca uma vez que incluem um sintonizador HD e, como tal, adaptam correctamente a imagem – estes aparelhos são um pouco mais caros. Mas se o modelo for "HD Ready", significa que o seu sintonizador é analógico ou inexistente. Ou seja, a não ser que esta televisão esteja ligada a uma *set-top box* e/ou a um leitor com sintonizador HD, a qualidade de imagem da emissões normais vai ficar igual à de uma televisão normal (pior em muitos dos casos, pois a imagem é esticada para preencher o ecrã). O problema é proporcional ao tamanho da televisão.

Para quando emissões de alta definição em Portugal?

Na TV Cabo está prevista a distribuição de uma nova *powerbox* HD da Thomson com capacidade de gravação de vídeo até ao final de 2007. As emissões em alta definição serão progressivamente introduzidas. Importa referir que esta data já esteve estipulada para o primeiro semestre deste ano, pelo que pode tornar a resvalar. As *powerbox* actuais, ainda que trabalhem com um sinal digital, enviam um sinal analógico para a televisão. Ou seja, se têm uma *powerbox* TV Cabo é melhor optar por um televisor Full HD.
A Cabovisão tem um canal de alta definição, o canal generalista europeu HD-1.

OK, quero comprar uma televisão de alta definição. Qual escolho: plasma ou LCD? Quais são as diferenças?

Se pretendem um modelo de grandes dimensões (50 ou mais polegadas) o plasma apresenta a melhor relação qualidade-preço. Para modelos de pequenas dimensões (até 37 polegadas) a escolha recai imediatamente sobre os LCDs. Regra geral, os ecrãs de plasma conseguem uma melhor qualidade de imagem mas têm menor resolução. Já os LCDs têm alguma dificuldade em lidar com o preto puro, mas apresentam mais resolução. Os LCDs são mais leves,

consomem menos energia e são mais resistentes do que os plasmas. Para além disso, os modelos LCD mais recentes resolveram problemas das gerações anteriores tais como o ângulo de visão limitado e a dificuldade de lidar com imagens com muito rápidas. Nos plasmas também já não existe o risco de ficar com uma imagem fantasma permanente – antigamente os logótipos das estações televisivas, as barras de informação e outras imagens estáticas levavam a que os televisores de plasma ficassem com um fantasma permanente no ecrã.

Há mais algum factor a ponderar na compra de uma televisão?

Sim, o televisor deverá possuir uma entrada de High-Definition Multimedia Interface (HDMI), o novo padrão nos equipamentos de alta definição. A interface HDMI simplifica a vida aos consumidores pois transporta imagem de alta definição e múltiplos canais de som num só cabo. Obviamente não é esta a razão porque são obrigatórios. Por imposição de Hollywood, os vídeos em alta definição vão estar protegidos contra cópia pelo sistema High-bandwidth Digital Content Protection (HDCP) que opera sobre a interface HDMI. É por essa razão que todo e qualquer aparelho de alta definição, seja leitor Blu-Ray, leitor HD-DVD ou televisor, deve suportar a interface HDMI com um certificado da tecnologia HDCP.

Que acontece aos filmes de alta definição se a TV ou o leitor não suportarem HDCP? E aos jogos?

Os jogos não necessitam deste certificado e correm sempre bem. Quanto aos filmes, são reproduzidos em baixa resolução.

Juntamente com uma televisão HD, a PlayStation 3 ou a Xbox 360 com o leitor de HD-DVD são tudo o que preciso para jogar e ver filmes em alta definição?

A PlayStation 3 cumpre todos os requisitos, desde que se adquira o cabo HDMI que não vem incluído com a consola – o cabo varia entre os 20 e os 150 euros. Contudo, não se deve cair na tentação de comprar um modelo de 20 GB da PlayStation 3 via Internet. Estes modelos não vêm com um suporte para ligação HDMI nem HDCP, razão pela qual foram descontinuados. Recordamos que a PlayStation 3 tem um leitor Blu-Ray integrado, logo não consegue reproduzir filmes HD-DVD.

Quanto vou gastar para comprar um conjunto completo?

Pode parecer estranho mas... valerá mesmo a pena comprar um conjunto completo já? O televisor pode ser adquirido sem grandes problemas de consciência pois manter-se-á actual durante uns largos anos. Mas enquanto não há um vencedor na batalha Blu-Ray e HD-DVD, ou o formato Total HD é difundido, ou os leitores híbridos ficam mais baratos, comprar um leitor HD é um investimento caro e arriscado. Ainda por cima a esmagadora maioria dos filmes nem sequer está disponível em formato HD em Portugal, e os que estão ora são para Blu-Ray ora são para HD-DVD.
Quanto aos televisores, estes variam bastante de preço: um LCD "HD Ready" de 27 polegadas pode custar 500 euros e um plasma Full HD de 50 polegadas atira para os 4.500 euros. Regra geral encontram-se bons aparelhos entre as 37 e as 42 polegadas por preços entre os 900 e os 1.800 euros, tanto em LCDs como em plasmas.

Zapper

Fazer pontaria nos jogos de tiros para Wii tem-se revelado uma tarefa mais complicada do que parecia à primeira vista. Razão pela qual a Nintendo se prepara para lançar no mercado este Wii Zapper, um aplicador de plástico em forma de arma onde se encaixam os comandos Wiimote e Nunchaku. O conceito é o mesmo das velhas pistolas de infravermelhos, é só apontar nos adversários no ecrã e disparar.

Wheel

Este pequeno volante de plástico promete tornar os jogos de corridas para Wii mais intuitivos. No centro do aplicador encaixa-se o Wiimote na horizontal, e depois é só guiar. A Nintendo vai distribuir o Wii Wheel conjuntamente com o jogo **Mario Kart**.

Sports Kit

Um aplicador em forma de raqueta, outro em forma de taco de golfe e um terceiro em forma de taco de basebol são os componentes do kit de desporto para Wii. O objectivo deste pacote é tornar mais intuitivo o uso do comando Wiimote quando usado em títulos como o Wii Sports. Já se encontra à venda por cerca de 25 euros.

Pressure Tab

A Nintendo continua a explorar novos métodos de controlo e a prova disso está neste tapete que permite controlar alguns jogos de Wii com o peso do corpo. O acessório vai ser comercializado em conjunto com **Wii Fit**, um jogo que promete manter os utilizadores de Wii em forma através de programas de treino diário de aeróbica, ioga, musculação e equilíbrio.

TECNOLOGIA

ALTA DEFINIÇÃO PARA TODOS

Nem todos podem adquirir um televisor HD após a compra de uma consola de nova geração. Mas não é justo pedir aos jogadores para prescindirem das capacidades gráficas dos seus novos brinquedos. A solução? Joga-se no ecrã do computador. A TVBox 1440 é um aparelho que assegura esta transição, acrescentando a funcionalidade de Picture In Picture. Desta forma é possível jogar consolas no PC sem perder de vista o ambiente de trabalho, ou até navegar na Internet enquanto se vê televisão.

TVBox 1440
75 euros
www.kworld.com.tw/en/kworld/body/Products/Analog/TVBOX1440.htm

SENTIR O JOGO

Se o comando da Wii parece uma invenção engenhosa, então é porque não conhecem o Falcon 3D. Este joystick de nova geração permite sentir os contornos e texturas dos objectos que encontramos dentro dos jogos. E também permite manipulá-los tridimensionalmente. O segredo está nos três braços articulados que permitem mover a mão em qualquer direcção, oferecendo resistência quando o jogador toca em diferentes superfícies.
O Falcon 3D está disponível para computadores equipados com Windows XP ou Vista. Mas por enquanto este joystick só funciona com um número muito limitado de jogos, entre os quais está uma versão de **Half-Life 2** especialmente criada para aproveitar as suas características.

Falcon 3D
140 euros
http://home.novint.com/

AIRGUITAR PRO GUITARRA IMAGINÁRIA DÁ SOM

Já todos fingimos tocar uma guitarra quando ouvimos uma música mais empolgante. E até existem concursos para ver quem toca melhor a sua guitarra imaginária. Esta actividade chama-se tocar *air guitar* e há um fabricante de brinquedos que pretende tornar este passatempo mais real. O Air Guitar Pro é um gadget em forma de braço de guitarra. Vem munido de 10 músicas no interior do equipamento, tais como "Smoke On The Water" dos Deep Purple ou "Walk This Way" dos Aerosmith. O objectivo é simples: toca-se nos botões do aparelho e agita-se o outro braço para criar o ritmo. Se a prestação for enérgica a música nunca pára, caso contrário o som da guitarra é interrompido. Parece-nos interessante, pelo menos até a PlayStation 3 e a Xbox 360 receberem o jogo **Rock Band**.

Air Guitar Pro
20 euros
www.tomy.com

SURFACE VÁ PELOS SEUS DEDOS

Após cinco anos de secretismo, a Microsoft revelou um dos seus projectos mais ambiciosos de sempre. Este aparelho chama-se Surface e é um computador que promete afirmar-se na sala de estar. Controla-se com os dedos, seja para pintar, escrever ou jogar. E o mais curioso é que se pousarmos telemóveis ou outros gadgets no Surface, ele rapidamente interage com eles.
Para terem uma noção das suas potencialidades, imaginem que pousamos uma máquina digital no seu vidro. Uns segundos depois as imagens estão no ecrã e cinco amigos resolvem editá-las e enviá-las por e-mail, todos ao mesmo tempo. Enquanto isso, o Surface está a reproduzir música e até cria uma engraçada animação ambiente junto ao copo que temos pousado na mesa.
Esta visão vai tornar-se real no final do ano. Mas ainda vamos ter de esperar muito tempo até que a tecnologia esteja banalizada, uma vez que o Surface vai-se estrear a uns proibitivos 7.500 euros.

Surface
7.500 euros
www.microsoft.com/surface

TAPETE DE DANÇA PARA CALÕES

Andar aos pulos em frente ao televisor não é para todos. Foi por isso que uma mente brilhante se lembrou de criar um mini tapete de dança para jogar com apenas dois dedos. O Finger Dance Mat tem todas as características dos tapetes normais e liga-se por USB ao PC ou consolas, permitindo total controlo sobre os jogos de dança.
É sempre interessante competir online sabendo que do outro lado há um pobre desgraçado completamente suado a tentar acompanhar-nos.

USB Finger Dance Mat
15 euros
www.alt-gifts.com/gifts/USB-finger-dance-mat-4460.htm

TECLAR NA XBOX 360

A partir deste Verão quem possui uma Xbox 360 pode abdicar em definitivo do teclado virtual. Tudo graças ao X360 Thumb Keyboard, um teclado retroiluminado que se instala na base do controlador e permite escrever com os polegares. Este acessório também vem com um auricular incluído, permitindo assim comunicar por texto ou voz em programas como o Windows Live Messenger para Xbox 360.

X360 Thumb Keyboard
Preço não disponível
www.xbox.com/pt

AMERICANOS JÁ TÊM IPHONE

É um leitor multimédia, é um telefone, é um computador de bolso com capacidade de navegar na Internet e é da Apple. O iPhone já chegou aos Estados Unidos em dois modelos – um de quatro e outro de oito gigabytes. E, até certo ponto, o gadget mais badalado dos últimos meses tem colhido impressões positivas dos críticos, que enaltecem a dimensão e qualidade do ecrã sensível ao toque, bem como as capacidades multimédia do aparelho e o design.
Mas não nos podemos esquecer que este é também um telemóvel, e é nesta área que a Apple ainda tem algumas arestas a limar. Sites como a CNet e revistas como Forbes alertam para alguns problemas do aparelho. Por exemplo, o browser do iPhone é considerado por ambas as fontes como o melhor de qualquer telemóvel, contudo, o facto de o iPhone não ser um aparelho de terceira geração (3G) faz com que a navegação seja lenta. Para além disso a qualidade das chamadas é irregular, dado que a Apple optou por uma tecnologia de rede datada. O facto de a bateria estar selada, tal como no iPod, também não é visto com bons olhos. Mas nenhum destes problemas afecta mais o quotidiano das pessoas como a impossibilidade de escrever SMS a olhar para outro lado. É que o teclado do aparelho é virtual, não tendo por isso relevo entre teclas.
A Apple ainda se encontra em negociações com operadoras móveis para tentar lançar o seu iPhone na Europa antes do final do ano. Façam figas para que os operadores europeus pensem melhor nos interesses dos consumidores do que os seus congéneres americanos, caso contrário ser-nos-á apresentado um contrato de permanência de dois anos. **Frederico Teixeira**

iPhone
370 (4GB) e 440 (8GB) euros
www.apple.com

WORMS 2007

A THQ Wireless traz mais uma versão de um clássico dos videojogos: Worms. Pouco há a dizer sobre este jogo, excepto que a versão de telemóvel possui praticamente tudo o que tornou famosas as versões maiores, incluindo modo de dois jogadores. Logo, a diversão é garantida, mesmo que tenham perdido tempo com alguns detalhes completamente supérfluos, como os fundos tridimensionais. ***P.A.***

TRANSFORMERS

A Glu Mobile lançou a versão para telemóvel de Transformers, baseado no recente filme que adapta um clássico dos anos 80. O jogador controla Optimus Prime e tem de percorrer 20 níveis, onde pode alternar entre robô e veículo. Contará ainda com a ajuda de outros Autobots na luta contra os Decepticons. Para além do jogo, foi também lançada a habitual linha de conteúdos, contendo wallpapers, temas e toques. **Pedro Amaro**

RENGOKU

Vindo da PSP chega Rengoku. O jogador toma controlo de GRAM, um ciborgue que tem de percorrer sete níveis, jogados numa perspectiva isométrica. Para ajudar na luta contra os vários inimigos, o jogador pode efectuar upgrades em GRAM, melhorando vários dos seus componentes. ***P.A.***

TOMB RAIDER

Uma nova versão de Tomb Raider, com o subtítulo Legend, foi lançada para telemóveis. Trata-se de uma conversão bastante próxima do original, com vista 3D na terceira pessoa, que deverá agradar aos fãs da saga. ***P.A.***

NOVIDADES DA VIVENDI

A Vivendi Games anunciou o seu alinhamento de jogos para a segunda metade deste ano. Existem alguns que são nitidamente para ocupar espaço no catálogo, mas ainda aparecem outros destaques que podem ser interessantes. Começando pelas personagens conhecidas, temos **Crash Of The Titans**, mais um jogo com o famoso Crash Bandicoot, e **The Legend Of Spyro**, um jogo com o também famoso (embora a uma menor escala) Spyro The Dragon.
Passamos depois para os jogos de acção mais militarista, onde surgem três opções: **Delta Force** (sequela do título já publicado em 2006, que era uma adaptação de um conhecido jogo de PC), **SWAT Elite Troops** (mais uma conversão de uma franchise famosa nos PCs e que promete uma jogabilidade mais estratégica) e **Urban Attack** (um First Person Shooter para quem prefere jogos puramente de acção).
Para terminar, temos outra personagem famosa importada de sistemas maiores: **Leisure Suit Larry**. A jogabilidade é idêntica às versões PC, pelo que os fãs já sabem o que esperar: visitas a bares, praias e hotéis que ficam no itinerário da viagem de cruzeiro que Larry vai realizar. ***P.A.***

METAL SLUG 3

Os fãs da SNK vão ficar deliciados com mais um lançamento da I-Play: Metal Slug 3. Desta vez o jogador pega no sargento O'Neill e tem de combater uma invasão zombie extraterrestre (parece que uma invasão zombie ou uma invasão extraterrestre não eram suficientes) – muitos dos inimigos são similares aos que encontrámos anteriormente (mas em versão zombie/extraterreste), embora desta vez também seja necessário salvar alguns dos habituais soldados inimigos de outros títulos, para evitar que sejam convertidos para zombies. Tal como tem sido habitual nestas versões para telemóvel, os gráficos e a jogabilidade estão bastante similares aos originais de Neo Geo, pelo que a diversão é praticamente garantida. ***P.A.***

FANTASTIC 4: RISE OF THE SILVER SURFER

Aproveitando o lançamento do filme dos Fantastic 4, a Hands-On Mobile lança um jogo com o mesmo título e com as mesmas personagens. E as semelhanças entre as duas coisas ficam por aí, já que esta versão consiste apenas em seis minijogos que não têm relação com o argumento do filme (excepto nas *cutscenes* que aparecem entre cada um). ***P.A.***

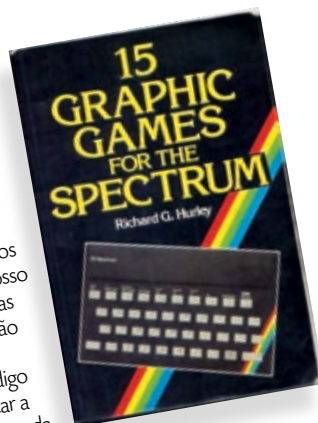
Cinto NES

O controlador da Nintendo está constantemente a ser alvo de divertidas adaptações. Esta fivela não é excepção. Se os fãs de Heavy Metal usam t-shirts das suas bandas favoritas para mostrar ao mundo os seus gostos, porque não podem os fanáticos da Nintendo segurar as suas calças com uma fivela de metal licenciada pela própria editora nipónica?

Preço: 11 euros
Onde: www.80stees.com/products/Nintendo-Controller-Belt-Buckle.asp

15 Graphic Games for the Spectrum

E que tal irem buscar o vosso ZX Spectrum à arrecadação e começarem a criar os vossos próprios jogos? Sim, poderiam utilizar o vosso PC e linguagens como o Java, Ruby e outras que tantas, mas nada se compara à emoção de regressar ao Basic.
Este singelo livro, além de fornecer o código de 15 jogos, permite ao programador ficar a perceber as especificidades da linguagem e da sua estrutura.

Preço: 9 euros
Onde: www.clive.nl/detail/12890/

Pac-Man CD Case

A Internet tem levado muitos a optarem por consumir música e filmes em formato digital, mas o suporte físico nunca deixa de estar presente, seja em formato de CD ou DVD original, seja de CD ou DVD ROM repleto de músicas e vídeos adquiridos online.
Esta apetitosa bolsa do comilão Pac-Man é discutivelmente uma das formas mais *cool* de transportar toda essa informação. Alberga até 24 discos.

Preço: 9 euros
Onde: www.80stees.com/products/Screenshot-Pac-Man-CD-Case.asp

Iron and the Maiden

Depois de ter criado figuras míticas como Crash Bandicoot e Jak e Daxter para a Naughty Dog, eis que Jason Rubin vira a sua criatividade para a banda desenhada. Iron and the Maiden é o nome da série que criou e que foi editada no passado dia 1 de Agosto.
A história passa-se num universo alternativo, em 1930, onde Michael Iron é o herói. Soldado do Sindicato, uma das três forças que luta pelo poder de The City (as outras são The Government e uma seita chamada The Order), Iron vê-se subitamente a lutar pela sua sobrevivência.

Preço: 3 euros
Onde: www.aspenstore.com/scripts/prodView.asp?idproduct=723

Joystick Cheetah 125+

Já que estamos numa de nostalgia (afinal o ZX Spectrum faz 25 anos), que tal comprar um joystick à antiga e ligá-lo ao vosso velho Sinclair? Infelizmente não é compatível com o PC e não deixa jogar os títulos através de emulador, mas será sempre uma boa peça para substituir aquela que se partiu de tanto jogar Double Dragon...

Preço: 9 euros
Onde: www.clive.nl/detail/23260/

SKOOL DAZE

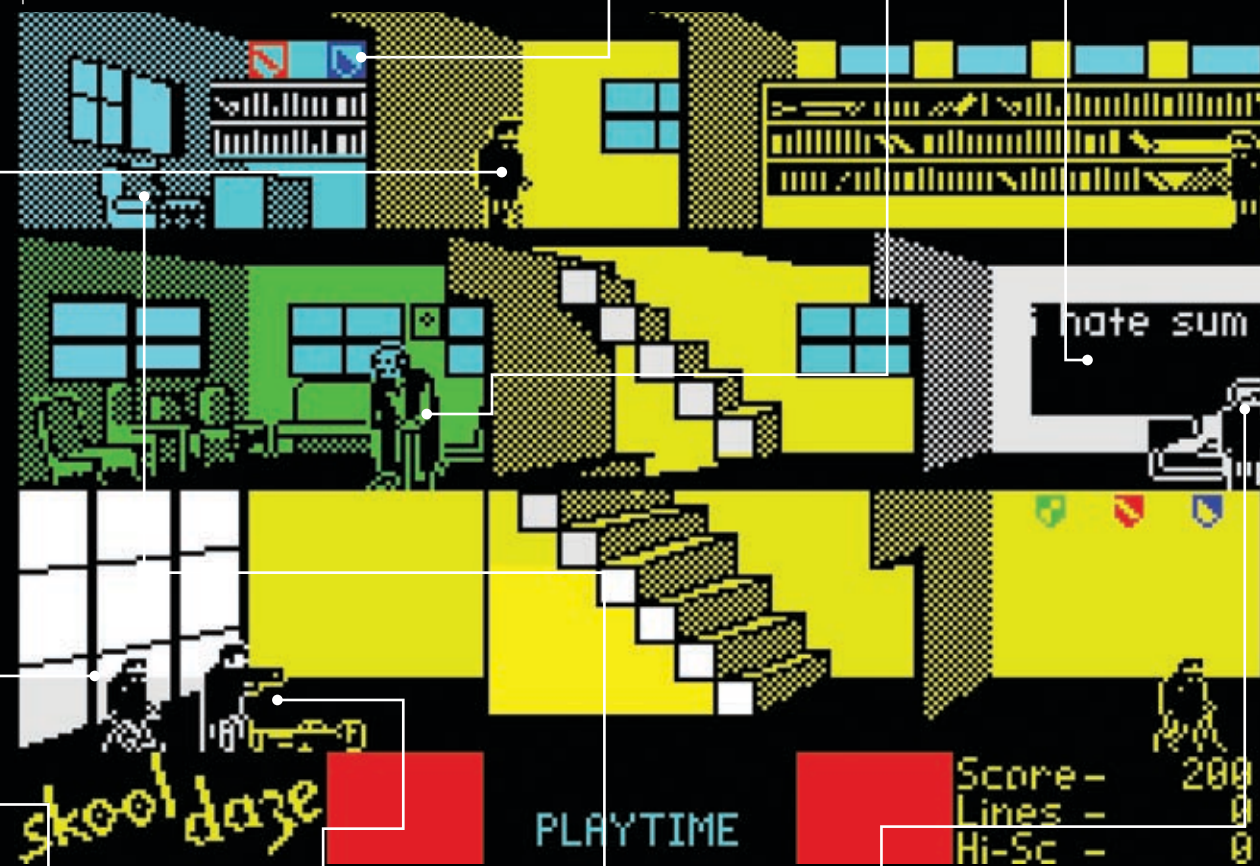
Quase duas décadas antes de Canis Canem Edit, Skool Daze foi o primeiro jogo a retratar as aventuras e infelicidades de um jovem problemático face ao sistema escolar.

ZX Spectrum, Commodore 64
Autor: David Reidy
Distribuidora: Microsphere

Eric, The Hero
A personagem do jogador tinha como objectivo roubar da sala dos professores o relatório das notas académicas, de forma a falsificar as mesmas. Para isso era necessário obter a combinação do cofre e escrevê-la no quadro. A tarefa era complicada, visto cada uma das quatro letras da combinação estar na posse de um dos professores. Pelo meio era necessário não faltar às aulas e fugir à perseguição de uma série de colegas brigões.

Escudos
Para obter a desejada combinação do cofre era preciso acertar nestes escudos. Assim que todos os escudos estivessem a piscar, bastava arrancar à fisgada a confissão aos professores.

Mr. Creak
Este velho professor de História era o único em cuja confissão não podíamos acreditar. A sua memória já fragilizada só era activada quando via à sua frente o número correspondente ao ano do seu nascimento!

Quadro
É aqui que o jogador podia escrever o que lhe apetecesse: frases insultuosas, a combinação para o cofre, ou as frases que os professores o obrigavam a escrever como castigo pelas suas tropelias. Se acumulasse mais de 10 mil linhas de castigo, Eric era expulso.

Einstein, The Swot
O marrão da escola também era o mais queixinhas, não hesitando em participar de Eric se o visse a ter um comportamento menos correcto.

Angel Face, The Bully
Um dos rufias sque estava constantemente a meter-se com Eric.

Headmaster Study
Era aqui, na sala do reitor, que se encontrava o cofre com as notas para falsificar. Curiosidade: a mulher do autor do jogo, Helen Reidy, era ela própria uma professora quando Skool Daze foi programado.

Boy Wander, The Tearaway
O terror da escola: atacava não só os colegas mas também os professores. Entretanto, gostava de escrever nomes de jogos da Microsphere, como Sky Ranger, no quadro.

Sala de aula
Uma das salas de aula, onde Eric podia sentar-se (muitas vezes empurrando os colegas da carteira) para ouvir os professores ou fazer exames.

PLAYLIST

6|10

I'm a cyborg, but that's ok

DE PARK CHAN-UK (COREIA DO SUL, 2006)
FORMATO DVD(R3)
EDITORA CJ ENTERTAINMENT

FILME: Depois da sua "Trilogia da Vingança", Park Chan-uk seguiu numa direcção diversa, com o que é, formalmente, uma "comédia romântica" (ainda que *with a twist*).
"I'm a Cyborg" conta a história de dois jovens com perturbações mentais. Ela, Young-gun (Im Su-jeong, de "Tale Of Two Sisters"), julga-se uma ciborgue e recusa comer – só precisa de carregar as baterias, mas os médicos têm dúvidas, e a credibilidade de quem conversa com máquinas de café é reduzida; ele, Il-sun (Jeong Ji-hun/Bi, estrela da música pop), é um esquizofrénico que se afirma um ladrão de personalidade.
A "subversão" do romance nasce do facto de Park evitar uma estrutura óbvia; o filme não é sobre um percurso da loucura à sanidade. Até aí tudo bem mas, infelizmente, retemos sobretudo a adição de peculiaridades dos pacientes, que se esforçam por gerar alguns sorrisos, e o drama passa-nos um pouco ao lado dos circuitos emocionais, em parte por não ser fácil sentirmos empatia com a lógica própria do casal.
Outra característica do filme é o seu tom Manga (Park adaptou anteriormente uma BD japonesa para "Oldboy"), assente em personagens que são uma espécie de super-heróis psicóticos. As visões de destruição de Yeong-gun, numa fúria assassina pelo hospício, deixam-nos a salvar por uma obra do realizador de pura fantasia, com uma verdadeira ciborgue como heroína.
EDIÇÃO: Formato 1.85:1 anamórfico, som Dolby Digital 5.1, legendas em Inglês. Disco 2 com extras não legendados. O site oficial (bilingue) merece uma visita: www.cyborg2006.co.kr. **Luís Canau**

7|10

The illustrated man

DE JACK SMIGHT (EUA, 1969)
FORMATO DVD(R1)
EDITORA WARNER HOME VIDEO

FILME: Originalmente publicado em 1951, o clássico homónimo de Ray Bradbury aqui adaptado contava 18 histórias de fantasia, a partir de um segmento central sobre um homem cujo corpo era uma tela de tatuagens exóticas. Cada uma dessas ilustrações ganhava vida, convidando o leitor a mergulhar em aventuras que iam da ficção científica ao horror visceral, sempre pautadas pela prosa alegórica do autor. Finalmente transposto para o grande ecrã em 1969 por Jack Smight (um dos realizadores da primeira temporada de "Twilight Zone"), "The Illustrated Man" reduz o leque de histórias para apenas três, mas conserva o misterioso homem ilustrado (Rod Steiger) como personagem central que serve também como narrador omnipresente.
Cenários datados (e fascinantes por isso mesmo, num design descolorado e minimal que parece uma versão pobre de "2001") acompanham os três segmentos, todos eles interpretados pelo mesmo trio protagonista, o já citado Steiger e ainda Claire Bloom e Robert Drivas: tudo nasce da invenção das personagens que gravitam em torno do homem ilustrado, tudo é um espelho. E é mesmo essa figura *bigger-than-life* quem acompanha os melhores momentos do filme, num registo contemplativo, poético e evocativo das tragédias encarceradas no próprio ser humano.
EDIÇÃO: Formato 1.66:1 anamórfico, som Dolby Digital 1.0, legendas em inglês. Apresenta ainda uma curta peça original de 1969 sobre o trabalho de maquilhagem que transformou Rod Steiger num homem tatuado da cabeça aos pés. **Mário Valente**

NOTICIAS

Da esq.para a dir: Song Kang-Ho, Jung Woo-Sung, Lee Byung-Hun

Kim Ji-woon ("Tale Of Two Sisters") começou, em Abril, a rodar na China o western "The Good, the Bad, and the Weird" ("Joheun Nom, Nappeun Nom, Isanghan Nom" no original), cuja acção decorre nos anos 30, na Manchúria ocupada pelo Japão. Os protagonistas (cowboys?) são Song Gang-ho ("The Host"), Lee Byeon-heon ("Doce Tortura") e Jeong Wu-seong ("The Restless"). A estreia em Seul é esperada para o Verão de 2008.

Depois de experimentar com variadas linguagens cinematográficas, Miike Takashi, o realizador mais rápido que a própria sombra, está também a rodar um western – surpreendentemente passado no Século XII, no Japão. Está? Estava, um filme de Miike em produção nunca se anuncia "para o ano": "Sukiyaki Western Django" estreia em Setembro em Tóquio. O facto de ser rodado em Inglês faz-nos t(r)emer...
Os títulos dos filmes de Miike e Kim referem-se aos conhecidos western spaghettis, de Leone e Corbucci.

6|10

Yobi, the five-tailed fox

DE LEE SEONG-GANG(COREIA DO SUL, 2007)
FORMATO DVD(R3)
EDITORA CJ ENTERTAINMENT

FILME: "Yobi" é uma das raras obras de animação de longa duração *made in Korea*. O realizador Lee Seong-gang, autor de diversas curtas e de "My Beautiful Girl, Mari" («Mari Iyagi», 2002), Grande Prémio em Annecy, concebeu o filme para uma audiência alargada, esforçando-se, ao mesmo tempo, por não deixar o material resvalar na direcção do Disney-light. A personagem central captura a simpatia do público: uma raposa de cinco caudas, a última sobrevivente da sua espécie, que vive na floresta com meia dúzia de extraterrestres. Quando um dos pequenos ETs foge e se mistura com uma turma de alunos rebeldes, Yobi metamorfoseia-se numa rapariga e infiltra-se. Começa aí a sua atracção pela sociedade humana, em particular, e como seria de prever, por um rapaz.
"Yobi" vê-se com agrado ainda que sofra com a narrativa complexa e dispersa, que mistura fantasias que poderiam pertencer a dois ou três filmes diferentes (ficção científica, lendas tradicionais, etc.), demasiados vilões/perigos e uma conclusão que poderia ser melhor definida. A animação 2D é de boa qualidade e a integração com elementos 3D é eficiente. A voz da protagonista é de Son Ye-jin, actriz muito popular pela sua participação em séries de TV e melodramas, como "Lover's Concerto" (2002) ou "April Snow" (2005).
EDIÇÃO: CJ Entertainment (Coreia do Sul), 2.35:1 anamórfico, som Dolby Digital 5.1 e DTS, legendas em inglês. Dois discos, o segundo com extras diversos (não legendados) sobre a concepção e produção do filme. Site oficial: www.yeuwoobi.co.kr (Em Coreano, mas a parte multimédia não requer conhecimento da Língua). **L.C.**

6|10

Looker

DE MICHAEL CRICHTON (EUA, 1981)
FORMATO DVD(R1)
EDITORA WARNER HOME VIDEO

FILME: Mais conhecido pelo seu trabalho literário como autor de bestsellers na forma de techno-thrillers de bolso, quase todos adaptados para o grande ecrã ("The Andromeda Strain", "Jurassic Park" e "The Sphere"), Michael Crichton foi também um autor completo durante os anos 70 e grande parte da década seguinte. Argumentista e realizador, especializou-se numa variação thrillesca da ficção científica para antecipar cenários de complexos sistemas biológicos, militares ou cibernéticos que acabavam, invariavelmente, por dar para o torto.
"Looker", fita de 1981, prefere uma abordagem policial mais urbana, apresentando um futuro próximo onde a publicidade nos meios audiovisuais manipula os consumidores com consequências sinistras. Como thriller, é um bocadinho tosco, não sabendo gerir da melhor forma os momentos de suspense e sequências de acção (Crichton já tinha feito muito melhor em "Westworld"), mas é pelas ideias de antecipação científica que a coisa ganha um distinto charme retro. A amoralidade corporativa associada às novas tecnologias e uma série de gadgets futuristas (o *motion capture* aparece na narrativa como uma bizarra invenção digna da ficção científica) são o tipo de "premonições" que fizeram de Crichton o indisputado rei do género.
EDIÇÃO: Formato 2.40:1 anamórfico, som Dolby Digital 2.0, legendas em Inglês. É, para já, a única disponível no mercado internacional. Como extras, traz um comentário áudio e uma introdução do próprio Michael Crichton. **M.V.**

MÚSICA

PLAYLIST

Editors
An End Has a Start

FORMATO: CD, LOJAS ONLINE
EDITORA: KITCHENWARE

No seu álbum de estreia, "The Back Room", os Editors guiaram-nos através do seu escuro quarto das traseiras. Em "An End Has A Start" a viagem sonora inicia-se nesse mesmo quarto mas segue, alçapão dentro, em direcção à introspecção e à total ausência de luz. A banda mantém os contagiantes *riffs* de guitarra e ritmos dançáveis, mas a sua depressão de classe operária ganhou terreno fazendo deste álbum uma experiência ainda mais pesada e negra... extremamente negra.

Vários Artistas
EA Soundtrax Vol. 2

FORMATO: ITUNES
EDITORA: E.A.R.S.

A Electronic Arts volta a reunir músicas de alguns dos seus jogos mais famosos. "I Am Rock" relembra o suor despendido em NBA Live 2006, "Elven Morning Light" incita a jogar The Battle for Middle Earth 2 e as manobras ilegais de Need For Speed: Carbon e Most Wanted não seriam as mesmas sem "Canyon Run 1" e "Kick It Up a Notch". Até o jogo de snowboard SSX Blur surge aqui devidamente representado por Junkie XL. É uma colectânea de contrastes que está à venda no iTunes por apenas 4 euros.

Nobuyuki Shimizu
Tema de LocoRoco

FORMATO: MP3
EDITORA: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Em LocoRoco o jogador gira e revira o cenário de jogo para que bolas gelatinosas possam seguir caminho. Sim, LocoRoco é louco. E a sua música também. Têm dúvidas e uma PSP? Então façam o download gratuito deste tema na Loja PSP e divirtam-se. Não nos responsabilizamos se sentirem um súbito desejo de rebolar rua fora.

Mark Standley Steve Petricco
Inside The Smiths

FORMATO: DVD
EDITORA: N.D.

Os The Smiths são uma das bandas pop mais influentes de todos os tempos, mas pouco se sabe sobre o que acontecia em concreto no seio do grupo, sendo apenas óbvio que o feitio difícil do vocalista, Morrissey, e a toxicodependência do baixista, Andy Rourke, desempenharam um papel decisivo na extinção da banda. Este último decidiu juntar-se ao baterista, Mike Joyce, e criar "Inside The Smiths", um documentário onde é possível saber mais sobre o início de carreira dos The Smiths, a sua ascensão e eventual queda. O ex-baixista dos New Order, Peter Hook, o vocalista dos Buzzcocks, Ricky Wilson, ou Pete Shelley, dos Kaiser Chiefs, marcam presença.

PRÓXIMO MÊS

EQUIPA ALL STAR

Kieron Gillen, Brian Crecente, João Diniz Sanches e Brian Ashcraft voltam para nos contar as principais histórias do Reino Unido, Japão e América.

Os jogos matam?

Portugal é o país responsável por conduzir a legislação sobre videojogos durante a sua presidência da União Europeia. Manhunt 2 foi banido. É a altura perfeita para responder a todas as questões, tirar todas as dúvidas, varrer todos os medos e destruir todos os mitos. Comecem já a enviar as vossas opiniões para **leitoreshype@mygames.pt**, porque a ***Hype!*** vai apresentar o guia sobre violência nos videojogos que servirá de bíblia a José Sócrates!

Leipzig Games Convention

Vamos estar na maior feira de jogos da Europa e trazer todas as novidades, explicar as estratégias das principais editoras e mostrar o interior dos grandes jogos do ano.

BIOSHOCK

Pode ser o jogo mais importante do ano: a obra da Irrational mergulha-nos literalmente num cenário pós-apocalíptico a centenas de metros de profundidade oceânica. É Alice no País dos Submarinos, aqui na Hype!

à venda dia 28 de Setembro

3 euros Sem DVD

5 euros Com DVD e um jogo completo

Conteúdos sujeitos a alteração

Dezenas de Jogos!

Clive Barker's Jericho, SingStar (PS3), Stranglehold, Burnout Paradise, Super Paper Mario, CSI: Hard Evidence, MySims, The Witcher, Warhawk, Stuntman: Ignition, Guild Wars: Eye Of The North, Two Worlds, Boogie, Medal Of Honor Airborne e muitos mais.

LIFESTYLE

RITA ANDRADE

PROFISSÃO: Apresentadora TV, repórter, actriz, and so on...

LEMBRAS-TE DA PRIMEIRA VEZ QUE JOGASTE?
A primeira vez que joguei foi em 1991 quando parti a perna e os meus pais me ofereceram um Game Boy da Nintendo com o Tetris para eu ocupar o tempo livre que tinha sem poder andar!

COSTUMAS JOGAR? EM QUE PLATAFORMAS?
Costumo jogar na PSP da Sony mas também a uso para ver os e-mails quando estou fora de Portugal e ver filmes quando estou em viagem.

QUAIS OS TEUS JOGOS FAVORITOS? PORQUÊ?
Gosto de variar... Fórmula 1, golfe, wrestling, SOCOM, todos os de estratégia... Tantos!

COMO FAZES PARA DECIDIR O QUE JOGAR? LÊS SOBRE DETERMINADO JOGO ANTES DE COMPRAR, SÃO RECOMENDAÇÕES DE AMIGOS, OU GOSTAS DE SER SURPREENDIDA?
Sou muito eclética no gosto por jogos... O último pelo qual me viciei "à séria" foi o Everybody's Golf... Quando já tinha um score muito elevado comecei mesmo a jogar golfe... com muito pior score! :) Obviamente que antes de comprar um jogo me informo sobre o mesmo, mas penso que a melhor estratégia é estar atento às revistas da área e à imprensa em geral.

ACHAS QUE HÁ HEROÍNAS NOS VIDEOJOGOS?
Espero que SIM!

QUE TIPO DE JOGADORA DIRIAS QUE ÉS: COMPETITIVA OU MAIS RELAXADA?
Completamente relaxed!

MUITOS DEFENDEM QUE OS VIDEOJOGOS INCITAM À VIOLÊNCIA. TEM ACONTECIDO ALGUNS JOGOS MAIS VIOLENTOS SEREM BANIDOS DE CERTOS PAÍSES. O QUE ACHAS DESTA SITUAÇÃO?
A classificação dos jogos é muito clara. Se é para maior de 16 anos e uma criança de 7 o jogar acredito que possa ter um efeito prejudicial para a sanidade da criança... No entanto, quando a classificação é respeitada, penso que a violência dos jogos pode até ser uma forma de expormos o nosso lado mais rebelde sem magoar ninguém! :)

COSTUMAS USAR A TUA PSP NA RUA? SE SIM, ALGUMA VEZ TE ACONTECEU ALGO INVULGAR, COMO SERES DESAFIADA POR UM ESTRANHO PARA UMA PARTIDA A DOIS?
Costumo usar a PSP na rua mas ainda nunca me desafiaram para esse tipo de partidas a dois! ;)

CRASH

Crash é uma secção que se pretende bem-disposta. O objectivo é brincar com gaffes alheias (e próprias, pois no melhor pano cai a nódoa), rir de imagens divertidas, bugs bizarros e frases disparatadas. Os leitores também podem participar! As contribuições devem ser enviadas por e-mail para ***leitoreshype@mygames.pt.*** O subject do e-mail deve ser "Crash".

LOADING...

© Nuno Sarabando & João Brandão

QUE TIPO DE JOGADORES SÃO?

Qual destas acções gostarias que fosse possível executar em Grand Theft Auto 4?
A – Roubar o Ferrari do peneirento do John Romero e atropelá-lo com ele
B - Atacar a sede da Capcom por ter fechado a Clover Studios
C - Contribuir para um fundo da Unicef

O The Sims é...
A – Um jogo para meninas ou para rapazes sexualmente confusos
B – Um jogo revolucionário do génio Will Wright
C – Quero uma expansão com mais roupas para os meus Sims!

Qual a tua actividade favorita em World Of Warcraft?
A - Irritar os outros fazendo-me passar por coreano. E além disso passar o tempo todo nos mesmos sitios a matar os mesmos monstros para conseguir o famoso medalhão negro dos cavaleiros sanguinários, que cai uma em cada 5.000.000 e que é essencial para contruir a grande espada dos guerreiros medricas.
B - Cumprir todas as demandas, ler os quests até ao fim e pescar
C - Conhecer pessoas interessantes de todo o mundo enquanto participo em aventuras neste extraordinário mundo no qual até é fácil de navegar

A frase "Aquela parte, no deserto de Rabanastre, quando tens de matar aquele cacto gozão? Mandar-lhe Fira não vale a pena porque ele resiste. E mesmo que nessa altura já tivesses apanhado o esper Belias não te valia de muito porque ele também só faz dano de fogo. O melhor mesmo é espancar o sacana do cacto em corpo-a-corpo" diz-te alguma coisa?
A – Então não? Eu chorei no Final Fantasy 7, pá!
B - É do Final Fantasy 12, um dos melhores da série.
C – Rabanastre? RABANASTRE?

Se te marcam um penalti no PES:
A - Grito, mando o comando à TV e digo palavrões.
B - Fico chateado mas tento virar o resultado
C - O penalti era justo, eu fiz falta... sem querer.

Guybrush Threepwood é:
A - Uma persongem genial da série Monkey Island cuja voz é interpretada pelo actor Dominic Armato e cujo primeiro nome foi inspirado na ferramenta usada para o criar.
B - O meu herói de um jogo de aventura clássico
C - Uma espécie de trepadeira?

Quanto tempo passas a jogar por dia?
A – Agora n poxo responder, tou a dexblukiar axivements do Gears Of War à 48 horax seguidax. Tau! You've been pwned!
B – Umas cinco ou seis horas, mas sem perturbar a minha vida social e os estudos
C – O quê, e acordar daqui a quarenta anos, olhar à volta e perceber que não fiz nada de concreto nesta vida? Não amigo, nesse barco não me apanham vocês.

Se obtiveram um maior número de respostas A, então são um "Jogador Hardcore".
Se obtiveram um maior número de respostas B, então são um "Jogador Calmo e Controlado".
Se obtiveram um maior número de respostas C, então são um "Jogador Casual. Um menino. Ou menina".

Jogador Hardcore: És um jogador hardcore. Conduzir um carro em Burnout torna-te um demente assassino ao volante e não consegues distinguir entre a gestão da Câmara Municipal de Lisboa e uma partida sem salvação de SimCity. O teu herói é o Postal Dude. Como fanboy que és, detestas toda a gente que goste de uma plataforma diferente da tua e odeias jogos que vendam mais de um milhão de cópias (a não ser que gostes dele), assim como o The Sims. O único contacto com raparigas a sério é em partidas Deathmatch de Quake... 2.

Jogador Calmo e Controlado: Preferes jogos divertidos a jogos competitivos. Sabes perfeitamente gerir o teu tempo: gostas muito de jogar, mas sem descurar a família, os amigos e a tua cara-metade. Interessam-te os jogos, não a plataforma onde os jogas. Tens Lara Croft como referência. Irrita-te que os jogos violentos dêem mau nome a jogadores ponderados como tu. És um bocadinho aborrecido...

Jogador Casual: Um menino. Ou menina: Limitas-te a jogar um Solitaire de quando em vez – porque mal consegues articular os dedos num gamepad - e The Sims é tudo o que um jogo poderá almejar ser. O teu herói é Spyro. Não entras em guerras de consolas porque pensas que todas as consolas são a PlayStation. Em conversas com amigos nem admites que jogas nos tempos livres, por vergonha.

AS SAUDADES QUE EU JÁ TINHA

Mario Party (1998, Nintendo 64) Mario Party 8 (2007, Wii)

RESPOSTAS AOS POP QUIZ

Harry Potter e a Ordem da Fénix (pág. 74)
Pergunta 1: Rubeus
Pergunta 2: Cão

Overlord (pág. 78)
Pergunta 1: Rhianna Pratchett

THE NEW SOUND

Nunca se sabe o amanhã

Estou em Los Angeles a tentar extinguir um pequeno lampejo de aversão moral pessoal com uma onda de Vodkas com Cola. Apesar da situação e das emoções que sinto neste momento não serem normais em mim, estão longe de serem improcedentes. Normalmente, vivo num glorioso cubículo com dois gatos e dois humanos, na fronteira de um parque temático para fãs de literatura Vitoriana. De vez em quando, vou em viagens para a imprensa e dou por mim em lugares como este: um bar de piscina onde executivos cinquentões da indústria musical tentam engatar miúdas parecidas com a Paris Hilton, com substâncias que miúdas parecidas com a Paris Hilton gostem de ser seduzidas no momento. Embora esta cena não seja a "minha" cena e o consumo conspícuo seja a causa da minha autocomiseração, a excitação temporária de estar com um bando de gajos pálidos e magricelas no coração da cidade sem coração é deliciosa.

Perdoem-me mas tenho de vos confessar: sou um jornalista de jogos. Inglês - daí a referência ao adjectivo "magricelas" (os jornalistas norte-americanos, estou sempre disponível a comprometer-me com um cliché, tendem para o "gordinho"). Isso é o que faço. Vou a lugares – seja a nível corpóreo (visitando os produtores) ou virtual (as paisagens conceptuais dos jogos em si) - e depois conto às pessoas como são. Formo uma opinião e conto aos outros. Eu conto às pessoas como o Futuro vai ser.

A razão pela qual sou arrastado para os bares de hotel, como este, é porque tenho leitores que realmente me ouvem a dissertar (dos quais você agora é um membro: bem-vindo! Sinceramente, eu deixarei de ser um sacana pomposo já já. Bem... provavelmente. Talvez na próxima revista). As empresas querem mostrar o que têm, de forma a convencerem-me que possuem o Futuro dos jogos, por esse motivo digo às outras pessoas exactamente isso. Esta semana, dizem-me que o Futuro é a Electronic Arts.

Electronic Arts é o Golias da indústria de videojogos. Conseguiram criar ódios de estimação entre uma certa raça de jogadores hardcore, principalmente por terem a audácia de serem bem-sucedidos e por conseguirem fazer campanhas de marketing dos seus jogos com sucesso, depois venderem *updates* anuais (que, claro, ninguém vos obriga a comprar). Se olharmos imparcialmente, lançaram tantos jogos inovadores, importantes e brilhantes como qualquer outro – raios!, provavelmente incluindo a Nintendo. Mas o passado é irrelevante aqui – nós estamos a falar do Futuro. A Electronic Arts tem o Futuro? Mostraram uma selecção dos seus grandes jogos que se aproximam, desde a inovação do jogo cooperativo em **Army of Two**, até às corridas caóticas de próxima geração em **Burnout Paradise**. Há ali coisas boas. Estou ansioso por jogá-las.

Mas o que é realmente interessante nesta visão do Futuro é aquilo que ela não conta. Isto é, todos os anos organizam um evento, como este, e o ano passado... bem, a visão deles do Futuro estava errada. O ano passado, o apoio à Wii era mínimo. Este ano, foi muito superior. Porquê? Porque a Wii ousou, assim como a EA, ser "incrivelmente bem-sucedida como o caraças". Previram o Futuro. Aí a Wii seria um *player* menor e com quem não valeria a pena gastar o seu tempo. Não só porque acreditavam que a Wii iria vender pouco – o que faz lembrar os problemas que a Nintendo teve em encontrar parceiros que a apoiassem –, mas basicamente era porque não valia a pena desperdiçar tempo. E não foram os únicos a cometerem esse erro. O sucesso da Wii fez com que algumas pessoas afirmassem entredentes que nela não existem exactamente grandes jogos. E isso é porque nenhum cabrão (ou melhor, não houve cabrões suficientes) desenvolveu grandes jogos para o sistema.

Há inúmeras razões para gostar da Wii. Conseguiu reinventar o espaço lúdico e afastar-se dos ideias feitas à volta do jogo como nenhuma outra consola desde que... bem, desde que as consolas foram inventadas. Mas o motivo pelo qual gosto da Wii é porque conseguiu fazer com que toda a Indústria errasse o Futuro.

A indústria está cheia de profetas. A audiência dos jogos deixa-se levar por estas visões, sendo um bom exemplo as últimas três gerações de hardware que não passaram de passos paralelos de um caminho evolutivo predefinido. Têm havido mudanças, claro – Internet, HDTV, o que seja – mas não passam de roupagem, comparadas com os preceitos fundamentais daquilo que o jogo é na verdade. Algumas pessoas andam a lamuriar-se sobre estas limitações, mas algumas vozes calam-nas. Não se consegue lutar contra O Futuro.

O que o sucesso da Wii demonstra é que O Futuro está por ser escrito.

Como já tinha dito, o meu trabalho é contar às pessoas o que será o Futuro dos jogos. Não acredito que consiga fazer o trabalho. Não acredito que eu "quero" acreditar que possa fazer o meu trabalho. Eu quero acreditar que o Futuro dos jogos será tão caótico, tão abrangente, tão cheio de maravilhas e de coisas terríveis que nem consigo imaginar conseguir prevê-las, porque até chegar ao pé delas não faria a mínima ideia como elas poderiam ser.

O maravilhoso. O terrível. O "inconcebível". Os temas desta coluna de opinião serão estes. Os aspectos do jogo que não serão falados em bares de piscina, em Los Angeles;

As empresas querem mostrar o que têm de forma a convencerem-me que possuem o futuro dos jogos, por esse motivo digo às outras pessoas exactamente isso. Esta semana dizem-me que o futuro é a Electronic Arts.

que não terão orçamentos para marketing comparáveis com o Produto Interno Bruto de pequenos países; de que nunca se ouvirão falar em mais lado algum.

A maioria deles irá a lado nenhum, curiosidades ou becos sem saída evolucionários reunidos para a vossa diversão. Alguns até poderão ser o Futuro.

Nunca os descartem. Ninguém sabe. Nunca alguém saberá.

KIERON GILLEN

Kieron Gillen escreve sobre videojogos há mais de uma década.

Ainda não encontraram forma de o parar, mas a Ciência persiste.

Escreveu para quase todas as revistas da imprensa especialista, assim como para o jornal Guardian e a bíblia tecnológica, a Wired.

Foi responsável por cunhar a frase "New Games Journalism" que, esperançosamente, vocês i) desconhecem ou ii) não vos criou grandes ressentimentos.

Vive em Bath, Inglaterra. "Vive" é uma descrição generosa.

CRÓNICA DE LONDRES

JOÃO DINIZ SANCHES

Originário de Coimbra, João Diniz Sanches começou a jogar em 1970 e ainda não se aborreceu.

Tendo vivido no Reino Unido nos últimos 20 anos, fez bluff ao longo do seu percurso universitário até infiltrar-se na revista de referência mundial Edge quando ninguém olhava.

Chegou a director.

Saiu ao fim de sete anos e desde então tem impedido o banco de apropriar-se da sua casa recorrendo à escrita sobre videojogos como forma de ganhar a vida.

Os jogos serão sempre um passatempo nicho?

Apercebi-me recentemente que passei a última década a escrever sobre videojogos, o que na verdade representa apenas um terço do número de anos que passei a jogá-los. Nesse período de tempo, vi naturalmente este *medium* crescer das suas origens quadradonas até aos dias em alta definição das produções actuais.

E durante essa evolução, sempre acreditei que a indústria tem crescido sustentada em outras, mais estabelecidas, formas de entretenimento como o cinema e a música. Vi os videojogos desenvolverem-se a partir de algo com o qual só rapazes nos seus quartos se envolviam até algo de que homens e mulheres, dos 5 aos 50 anos, gozam na sua sala de estar.

Em anos recentes, a genuína penetração no mainstream estava subitamente a tornar-se uma probabilidade muito real. Os videojogos tinham aparentemente ultrapassado a sua fase "rock 'n roll" e por fim ganhavam aceitação universal de todos os cantos da sociedade (bom, da maior parte, pelo menos).

Pelo menos era o que eu pensava.

A proibição, pela British Board of Film Classification (que também certifica videojogos), do lançamento de **Manhunt 2**, da Rockstar, no Reino Unido, é uma evidência de que estamos muito, muito longe desse ideal de sonho. A brutal realidade, como a do jogo da Rockstar, é muito mais sombria.

Mas se pensam que me vou lançar num ataque à BBFC ou aos jornais tablóides que aproveitam cada oportunidade para selvaticamente denegrirem os videojogos, ou os comentadores sociais que criticam cegamente este *medium* sem conhecimento de causa ou informação rigorosa à sua disposição, então preparem-se para uma surpresa.

O meu ataque é na verdade à comunidade de videojogos, na qual também incluo tanto os estúdios como as editoras. Claramente estou a falar em termos gerais, mas dado o esmagador apoio a Manhunt 2 que tenho lido em fóruns e na imprensa especializada, eu assumo que o meu ponto de vista não é representativo, injustamente.

Em essência, então, fiquei amargamente desapontado com a agitação que o banir de Manhunt 2 causou junto dos jogadores. Claramente há dúvidas muito sérias sobre a capacidade da BBFC para banir o que quer que seja (jogos ou filmes), que nos poderiam conduzir a uma discussão muito diferente. Mas as queixas dos jogadores quanto à violação das suas liberdades civis ou quanto ao ressentimento pelo facto de não lhes terem dado a opção de escolher por talvez, o seu conteúdo pode ser um passo demasiado longe para o nosso *medium*, em vez de imediatamente (como é típico) ficarem à defesa sobre o quão os videojogos são injustamente tratados, então não podemos ter esperanças de alguma vez chegar a um ponto em que os videojogos são considerados reinos sociais mais largos como sendo merecedores do seu lugar junto de outras formas de entretenimento.

Talvez tão significativo, se nos tornámos tão dessensibilizados pela violência que nos tornámos incapazes de olhar para Manhunt 2 objectivamente e perguntar a nós mesmos se serrar a cabeça de um homem movendo o controlo remoto da Wii para a frente e para trás é o tipo de entretenimento de que devamos tirar prazer ou, no mínimo, ter a capacidade de aceitar que os não jogadores se sintam compreensivelmente chocados pelos eventos francamente horríficos do jogo, então ficaremos para sempre presos à imagem de que os jogos não fazem mais nada que não alimentar os patéticos, imaturos e agressivos instintos de rapazes de 15 anos.

> As queixas dos jogadores quanto à violação das suas liberdades civis ou quanto ao ressentimento pelo facto de não lhes terem dado a opção de jogar Manhunt 2 demonstraram o quão deprimentemente pequenos se tornaram os videojogos.

si mesmos se jogariam ou não a última criação controversa da Rockstar demonstraram, julgo eu, o quão deprimentemente pequenos se tornaram os videojogos.

Esqueçam os gráficos bonitinhos e o som Surround – a verdade é que não estamos melhor do que quando matávamos aliens em **Space Invaders**. De facto, é provável que estejamos em pior posição. Porque se, enquanto comunidade, ninguém está preparado para olhar para Manhunt 2 e perceber que talvez, apenas

E não sei quanto a vocês, mas esse é um rótulo que passei os últimos 10 anos a tentar erradicar, porque acredito que este *medium* é capaz de oferecer – e merecer – muito, muito mais.